мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

Февраль 2002

№2

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Medal of Honor:
Allied Assault

Unreal Tournament II

Serious Sam:
Second Encounter

Final Fantasy X

Counter Strike:
Condition Zero

The Elder Scrolls III:
Morrowind

ISSN 1609-9001

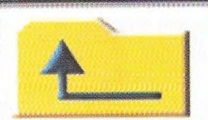
9 771609 900008 02>

Подписной индекс — 23852

Компьютеры + Программы

Подписной индекс 74269

File Edit View Too






+

+

-

Смотри на мир шире!

Мир вам, люди aka геймеры!

К вам обращаются все монстры, демоны, твари, зомби, вурдалаки, ожившие мертвецы, орки, гоблины, мутанты... — в общем, все те, кого вы привыкли называть нечистой силой, исчадиями ада и в таком духе.

Причина того, чтобы обратится к вам, у нас очень даже существенная — МЫ УСТАЛИ. Да, нам надоело, что вы все время нас лошите, мочите, издеваетесь, уничтожаете. И главное — почему?

Возможно, вы, люди, считаете нас уродами с некрасивыми, как вам кажется, мордами и вообще — не соответствующими вашим стандартам красоты. Интересно, а мы, по-вашему, считаем людей красавцами? Ох, рассмешили. Вы, двуногие и двурукие существа с одной головой и туловищем, у нас вообще котируетесь как наипростейшие. Ну, конечно, мозги у вас есть, особенно когда речь заходит об оружии — вон, сколько всего понапридумывали. Только непонятно, чего вы его на нас-то тестируете?

Дальше. Чаще всего вы вмешиваетесь в нашу жизнь — ищете какие-то клады, разрываете могилы, разгадываете загадки и тайны... да и просто так заходите в наши обиталища за экспой. А мы вас трогали?

Нет, ну конечно, у нас тоже есть отморозки, которые нападают на ваши поселения, убивают соплеменников, так ведь мы же их за это не поощряем, а даже наоборот — осуждаем. И то, как правило, нарушений больше с вашей стороны — то какой-то маг сумасшедший вызовет наших себе в помощь, а они же под гипнозом и подчиняются только ему; то какой-нибудь ваш вояка с нашим собратом столкнется, ну, тогда ему, конечно, братва помогает.

В общем, мы здесь покумекали всей толпой и вот что решили: как известно, у вас, людей, есть законы, согласно которым никто не имеет права вмешиваться в частную жизнь другого и все дела...Так вот, может мы с вами тоже какой-то пакт сварганим, вроде как «про взаимное ненападение», а? Самое главное, что ослушников будем совместно наказывать, так сказать, на справедливом суде.

Короче, если чего придумаете, пишите нам на мыло. Крепко целуем своими пышными устами и сильно ждем ответа.

Demons@monsters.buu-uu



Содержание

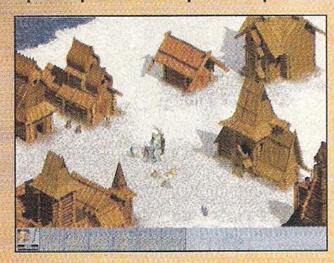
P. S.: 12-бальная система оценки игр:

0-2 — таких игр не существует;
3-4 — полный отстой;
5-6 — стоит поиграть для общего развития;
7-8 — на любителя (а вообще, неплохо);
9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
11 — шедевр. Обязательно купите.
12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

ИгроPanorama

Valhalla Chronicles

Именно так называется совместное детище компаний Paradox Entertainment и Oblivion Entertainment, работа над которым завершилась в январе. Эта игра ролевого жанра перенесет игрока в фэнте-





зийный мир 800–1000 гг. нашей эры. Выбрав одного из четырех викингов, геймер встанет во главе небольшой деревни Мидгард. Игровой процесс — комбинация торговли и военных действий. Апогеем станет поединок с грозным богом-великаном.

Britney Dance Beat

Новое нашествие попсы (вслед за «перчеными девочками») на компьютерные игры — Бритни Спирс появится в танцевальном проекте THQ для PC и приставок нового поколения. Игра будет заключаться в управлении движениями Бритни под динамичные современные мотивы. Проект создан по новой технологии jives Records.

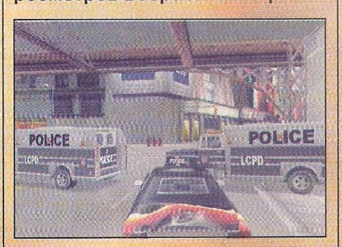
Правильные па будут сопровождаться обращенными к игроку репликам звезды: «baby, baby, one more time».

Grand Theft Auto 3

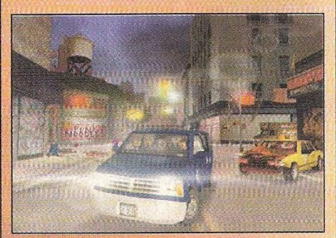
Эта добрейшая и дружелюбнейшая игра непонятно по каким причинам была запреще-



на к продаже в Австралии. Но потом тамошние власти одумались и вернули ее на полки, пересмотрев возрастные ограни-



чения. Выход PC-версии GTA 3 отложен до лета 2002 года, в то время как по многим опросам эта игра признана лучшей на PS2 в 2001 году.



Разработчики же не покладая рук трудятся над четвертой частью шедевра. Работа кипит уже пять месяцев, обещано как никогда много человечности и милосердия в игре.

Hitman 2 и Counter-Strike: Condition Zero

Разработчики обеих страстно ожидаемых геймерами игр

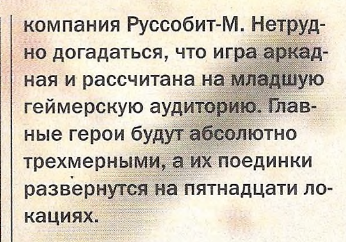




запустили официальные сайты с незамысловатыми названиями: *www.hitman2.com* и *www.cs-conditionzero.com*. Заполнены они «по стандарту»: общая информация, скриншоты, новости от разработчиков, downloads и т. д. О *Hitman 2* мы писали в прошлом году, а вот с превью *Counter-Strike: Condition Zero* вы можете ознакомиться в этом номере.

Tom and Jerry in Fists of Furry

Контракт с компанией Ubi Soft на издание этой игры на территории СНГ подписала



компания Руссобит-М. Нетрудно догадаться, что игра аркадная и рассчитана на младшую геймерскую аудиторию. Главные герои будут абсолютно трехмерными, а их поединки развернутся на пятнадцати локациях.



Индиана Джонс

наступает по всем фронтам. Сразу после вручения американской кинопремии «Золотой Глобус» Стивен Спилберг и Гаррисон Форд объявили о создании четвертого фильма из серии приключений о крутом археологе. Правда, выход на экраны запланирован не ранее, чем в 2004 году.

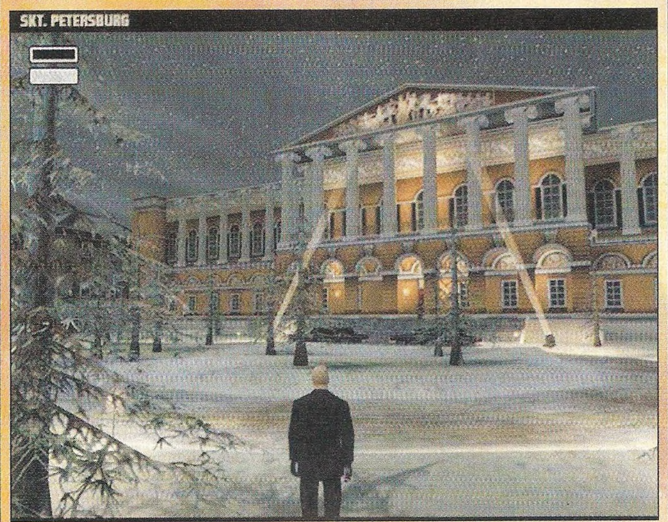
Практически в то же время компания The Collective получила от грандов игровой индустрии LucasArts контракт на разработку новой игры об Индиане Джонсе. Команда The Collective известна такими проектами, как *Star Trek: Deep Space, Nine: The Fallen* и *Buffy: The Vampire Slayer*. Кстати, при создании новой игры будет использована трехмерная технология из Баффи. Первые смотрины нового детища The Collective пройдут, скорее всего, в мае на выставке E3, а выход игры запланирован на осень этого года. Причем пойдет она сразу на трех платформах: PC, PS2 и Xbox.



RailKing's Model Railroad Simulator

Компания IncaGold, разрабатывающая этот симулятор настольных дорог, заключила с производителем этих самых настольных железных дорог — M.T.H. Electric Trains — договор об использовании его моделей поездов и треков в своем проекте.

Игра предлагает геймеру собрать настоящую железную дорогу на неподвижном трехмерном кружении. Выход *RailKing's Model Railroad Simulator* запланирован на апрель 2002 года.



Indus3

Sony в Китае?

По сообщению Reuters, компания *Sony* всерьез рассматривает возможность переноса части производства приставки PlayStation 2 в Китай. Еще не решено, когда начнется этот процесс, и какую часть приставок будут производить в Китае.

Логика такого хода ясна — это значительно снизит себестоимость. До этого все производственные мощности, занимающиеся сборкой PlayStation 2, находились в Японии.

Горячие вакансии для программистов

Компания Shiny во главе с Дейвом Перри продолжает трудиться над The Matrix, охватывая все новые приставочные форматы. После версий для Xbox и PS2, *Shiny Entertainment* приступила к созданию специального варианта игры для GameCube. Уже нанято трое программистов, которые займутся портированием игры. Финальный продукт появится не раньше конца 2003 года. Что касается версии для PC, то на данный момент об этом ничего не известно.

А вот компания *Center for Digital Imaging and Sound* для привлечения большего количества женщин в игровую индустрию предлагает по $35 000 всем представительницам женского пола, желающим заняться игропроизводством. Столь внушительная сумма будет вычтена из базовой оплаты за весь процесс обучения. Забавно, что, не смотря на столь щедрые обещания, женщин, желающих стать разработчиками игр, не так уж и много.

Xbox — рейтинг

NPD Funworld опубликовала десятку самых популярных игр для Xbox. В список попали:

1. Halo
2. Project Gotham Racer
3. NFL Fever 2002
4. Dead Or Alive 3
5. Max Payne
6. Madden NFL 2002
7. NBA Live 2002
8. Amped: Snowboarding
9. Star Wars: Obi-Wan
10. Tony Hawks Pro Skater 2x

Sony занялась карманными приставками

Один из создателей PlayStation, Кен Катараги, намекнул на реальность создания карманной приставки. Критикуя возможности Game Boy Advance, Кен отметил возможность создания портативной системы через 18–20 месяцев. Стоит отметить, что Sony уже предпринимала пробные шаги в данном направлении, выпустив миниатюрную PSOne.

Новости из Австралии

По сообщению небольшой австралийской компании, занимающейся сетевыми исследованиями, геймеры Австралии изо всего консольного многообразия предпочитают игры для PC. Согласно статистике, 38% процентов пользователей покупают игры для PC, 28% — для PSone, Nintendo со всеми своими приставками (Game Boy, GBA, N64) с трудом набирает 22% и PS2 закрывает список с 11%.

Австралия остается последним оплотом PC.

Компания *Electronic Arts*, возможно, так и не смогла понять прелестей зеленого континента — и поэтому закрыла свой тамошний офис. ЕА продолжит распространять свою продукцию на территории Австралии самостоятельно.

Mad Catz открыла офис в Лондоне

Игровая индустрия понемногу разворачивается в сторону Европы. Компания *Mad Catz Interactive* объявила об открытии своего официального представительства на территории Великобритании. Новая студия Mad Catz находится в центре Лондона и станет базой для приставочных разработок. Mad Catz надеется основательно подготовиться к весеннему выходу Xbox от Microsoft и GameCube от Nintendo.

Стоит отметить, что Mad Catz Interactive занимается производством интерактивных устройств.

Новое приобретение Big Huge Games

Игровая компания, созданная в 2000 году, может похвалиться подписанием контракта со звездой игровой индустрии. Джозеф Балковски, который начал работу в *Big Huge Games*, широко известен как разработчик настольных ролевых игр и компьютерный дизайнер. Имя Балковски связано с такими проектами, как *Sid Meier's Antietam* и *Waterloo*. Также в 1979 году его настольная игра *Cityfight* стала лучшим варгеймом, а в 1989 году имя Джозефа было внесено в книгу славы игровой индустрии.

Анонс от Руссобит-М

Российская компания решила еще раз напомнить о том, какие игры она собирается издавать в России на протяжении 2002 года:

- Battle Realms (Ubi Soft);
- Industry Tycoon 2 (JoWood);
- Runaway: A Road Adventure (Dinamic);
- World War 3 (JoWood);
- PanzerElite (JoWood);
- Gorasul (JoWood);
- Primitive War (Arxil);
- Reality Deathmatch (JoWood);
- CONSEAL (JoWood);
- Natural Resistance (JoWood);
- Disciples 2 (Arxil);
- Tom&Jerry (Ubi Soft);
- The Druids King (Haemimont);
- Cold Zero (JoWood);
- Secret Ops (JoWood);
- The Gladiators (Arxil);
- Aquanox 2 (JoWood);
- Neverlands (JoWood);
- Cultures 2 (JoWood);
- Дроян 2 (E2Soft).

Даешь сто миллионов? Пожалуйста.

Компания NVIDIA объявила о том, что за последние 5 лет ей удалось выпустить более 100 миллионов видеокарт, стать абсолютным лидером и частично монополистом на рынке трехмерных ускорителей. Неудивительно, что столь громкое заявление было сделано 6 февраля, ведь уже на следующий день Nvidia представила новое поколение своих разработок, GeForce 4. Да, лед тронулся, господа присяжные заседатели.

Милости просим на PC

В своем интервью японским журналистам, президент Namco, Ючи Харагучи (хорошо хоть не тамагочи :) объявил о серьезном желании



портировать большинство внутренних разработок компании на GameCube, Xbox и PC. Среди первых кандидатов на перенос значится популярная серия Soul Calibur. Единственной проблемой при пор-



тировании игр на PC, Ючи считает вовсе не маленький спрос на подобный вид продукции, а техническое несовершенство самой системы. Будем ждать GeForce 4.

Сегодня мы представляем вашему вниманию самые ожидаемые игры на PC, которые должны выйти в 2002 году. О некоторых из них вы уже могли узнать из прошлых номеров нашего журнала (Doom 3, Deus Ex 2, HOMM 4…), о некоторых прочитаете в этом номере. Об остальных же мы обещаем рассказать в ближайших выпусках «Шпиля!».

Короче говоря, смотрите и предвкушайте.

Unreal Tournament 2

Издатель: Infogrames
Разработчик: Digital Extremes
Жанр: 3D Action



Дата выхода: третий квартал 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:

- UT — это один из самых популярных FPS в мире;
- в UT 2 будет потрясающая графика и, конечно же, самые умные боты!

Unreal 2

Издатель: Infogrames
Разработчик: Legend Entertainment
Жанр: 3D Action



Дата выхода: май 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:

- нас ждет сумасшедшая графика и захватывающий сюжет.

Deus Ex 2

Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Ion Storm
Жанр: Role-Playing



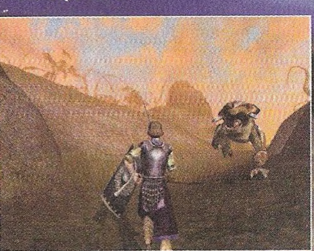
Дата выхода: неизвестна

Почему игру ждут?
Потому что:

- Deus Ex — это культовая игра;
- эта игра порвала понятия и тесно сплела в себе такие любимые всеми жанры, как action и rpg;
- графика, по сравнению с первой частью, будет на порядок лучше (40 000 полигонов на сцену).

Elder Scrolls III: Morrowind

Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик: Bethesda Softworks
Жанр: RPG



Дата выхода: весна 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:

- те, кто играл в *Elder Scrolls: Arena and Daggerfall*, вспомнят, а те, кто не играл,— узнают;
- такой графики, такого детализированного и огромного мира еще не было в истории ролевых игр;
- *Neverwinter Nights* выйдет еще не скоро.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Издатель: Fishtank Interactive
Разработчик: Headfirst Productions
Жанр: Horror Action



Дата выхода: первая половина 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:

- в ее основу легли новеллы признанного мастера ужасов и мистики Говарда Лавкрафта;
- судя по скриншотам и заверениям разработчиков, нас действительно хотят напугать.

Global Operations

Издатель: Crave/EA games
Разработчик: Barking dog
Жанр: FPS



Дата выхода: 12 марта 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:

- ей предрекают участь убийцы Counter-Strike;
- в ней используется последняя 3D-технология от Monolith.

Heroes of Might and Magic IV

Издатель: 3DO
Разработчик: New World Computing
Жанр: пошаговая стратегия
Дата выхода: 20 марта 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:

- HOMM — это самая популярная в мире пошаговая стратегия;
- будет продвинутая графика и много новых фишек.



Doom III

Издатель: Activision
Разработчик: ID Software
Жанр: ☺



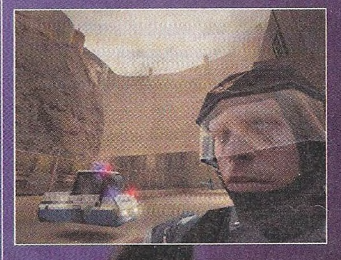
Дата выхода: будем надеяться

Почему игру ждут?
Потому что:

- это Doom!
- это ID.

Duke Nukem Forever

Издатель: GodGames
Разработчик: 3D Realms
Жанр: 3D Action



Дата выхода: когда будет сделана

Почему игру ждут?
Потому что:

- должна же она наконец-то выйти!
- Дюк — самый популярный мужской игровой персонаж.

Warcraft III: Reign of Chaos

Издатель: Blizzard Entertainment
Разработчик: Blizzard Entertainment
Жанр: стратегия



Дата выхода: 25 июня 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:
- Warcraft — одна из самых популярных в мире real-time стратегий;
- разработчики уже достали постоянными переносами даты релиза.

Soldier of Fortune II: Double Helix
Издатель: Activision
Разработчик: Raven Software
Жанр: 3D Action



Дата выхода: май 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:
- SoF — это самый кровавый 3D Action в игровой истории, но по сравнению с тем, что ожидается во второй части, он покажется вам детсадовскими забавами.

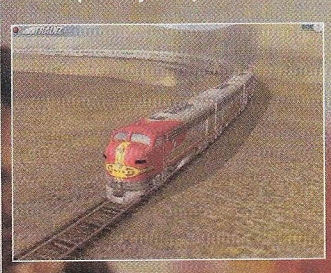
NASCAR Racing 2002 Season
Издатель: Sierra
Разработчик: Papyrus
Жанр: гонки



Дата выхода: февраль 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:
- гонки — это круто, а крутые гонки — еще лучше;
- Nascar всегда ждут.

Trainz
Издатель: Strategy First
Разработчик: Auran
Жанр: симулятор



Дата выхода: 12 февраля 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:
- в детстве мы все любили играть с железной дорогой.

Star Wars Starfighter
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Жанр: симулятор



Дата выхода: уже совсем скоро

Почему игру ждут?
Потому что:
- Звездные войны — они и в Африке звездные;
- на PS 2 *Star Wars Starfighter* пользовалась большим успехом.

Salt Lake 2002
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Attention to Detail
Жанр: спортивный сим



Дата выхода: на днях

Почему игру ждут?
Потому что:
- скоро Зимние Олимпийские игры.

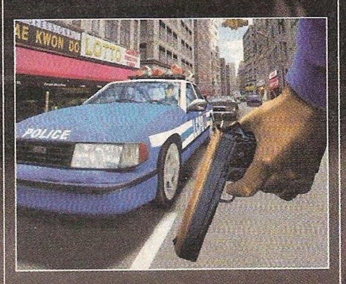
Medieval Total War
Издатель: Activision
Разработчик: Creative Assembly
Жанр: RTS



Дата выхода: 2002 год

Почему игру ждут?
Потому что:
- трехмерные стратегии — это модно, а Средневековье — это романтично;
- наверное, неплохо будет почувствовать себя в роли предводителя армии крестоносцев.

GTA 3
Издатель: Rockstar Games
Разработчик: DMA Desighn
Жанр: action/driving



Дата выхода: лето 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:
- на этот раз в GTA будет полностью трехмерная графика;
- на PS 2 она входит в пятерку лучших игр;
- GTA 3 — это самая жестокая игра в мире.



Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin Systems
Жанр: online — Role-Playing



Дата выхода: февраль 2002

Почему игру ждут?
Потому что:
- Ultima — самая популярная онлайновая RPG в мире;
- Для многих людей она заменила нормальную жизнь.

Praetorians
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Pyro Studios
Жанр: RTS



Дата выхода: весна 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:
- Ее делают создатели вторых Commandos, а им я доверяю;
- Графика вроде симпатичная.

Neocron
Издатель: Reakktor Media
Разработчик: Reakktor Media
Жанр: онлайновая RPG



Дата выхода: первый квартал 2002 года

Почему игру ждут?
Потому что:
- Это будет онлайновая RPG с видом от третьего лица;
- На Декс больно уж смахивает.

Название: Prisoner of War
Разработчик: Wide Games
Издатель: Codemasters
Жанр: 3D action/adventure
Дата выхода: первый квартал 2002 года



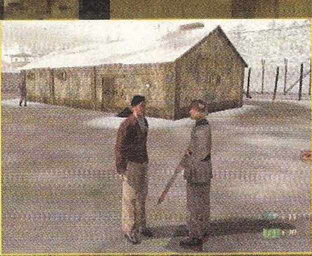


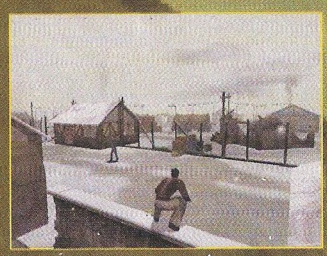
Тюрьма пленительного счастья

Думаю, скоро наш журнал будет выходить под лозунгом «В каждом номере — статья на тюремно-лагерную тематику!». В прошлый раз, если помните, мой коллега по верстально-чесальному цеху **Юрий Гладкий** ознакомил вас с игрой *Gothik*. При этом он настолько вжился в образ матерого урки, что теперь появляется в офисе не иначе как в полосатой робе, слушает исключительно радио «Шансон» и свистит в два пальца, когда мы выражаем ему свое недовольство. В общем, чтобы не травмировать лишний раз его и без того пошатнувшуюся психику, статью по игре **Prisoner of War** решил писать я. Однако, судя по загадочно-блуждающему взгляду Игоря Предко, и он явно готовит для следующего номера какой-то сюрприз.

Итак, на этот раз нас будут удивлять ребята из Codemasters, известные всему игровому миру по таким кровавым игрищам, как *микромашинки*. Стараниями этих добрейших людей мы окажемся в шкуре плененного нацистами американского пилота и на собственном опыте выясним, каково это — быть узником фашистского лагеря смерти. Однако не так все просто — при более близком знакомстве с нашим героем оказывается, что он на полставки припахивает шпионом. Хм, неужели кто-то решил бросить вызов Солиду Снейку? Спрашивается, зачем шпионить в тюряге? Дело в том, что хитро... короче — *хитрые* нацисты приспособили территорию лагеря под полигон для запуска страшных ракет V2. И ваша основная задача — добыть максимум информации по этому вопросу и совершить побег из заточения.



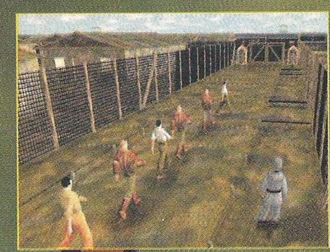




Разработчики Prisoner of War, помешавшись на реализме, решили, что их игра будет коренным образом отличаться от других представителей жанра. Это отличие, прежде всего, будет проявляться в отсутствии в арсенале нашего заключенного оружия массового и единичного поражения. В том смысле, что мы будем лишены не только ракетных установок типа «земля-воздух-вода», но и безобидных автоматов, пистолетов и винтовок типа «пуля-дура, штык-молодец». Впрочем, это и понятно — кто же это зеку оружие в руки даст? Зато в вашем распоряжении будет несметное количество разбросанных на земле булыжников. С их помощью тоже можно будет неплохо развернуться. Окно там разбить, или голову охраннику. У кого на что фантазии хватит. Так что недостаток вооружения придется компенсировать подручными средствами, а также собственной смекалкой и наблюдательностью. Прежде всего, вам будет необходимо тщательно изучить окружающую вас местность, проследить за патрулем, составить план действий и только после этого приступать к непосредственному выполнению задания. И не дай вам Бог вернуться в бараки позже вечернего сбора. Найдут, расстреляют и даже имени не спросят. Хотя, впрочем, имя вполне могут спросить, но вряд ли вам от этого станет легче. Такие вот дикие нравы в лагерях смерти.

На протяжении игры вы будете находить предметы, которые несколько уменьшат риск обнаружения вашей драгоценной персоны во время перемещения по территории лагеря. Например, если сможете забраться в комнату к коменданту, то отыщете там подзорную трубу. С ее помощью можно с довольно приличного расстояния наблюдать за охранниками. А если учесть, что карты как таковой не будет, значение подзорной трубы вообще трудно переоценить. Вместо карты будет радар, показывающий расположение ближай-



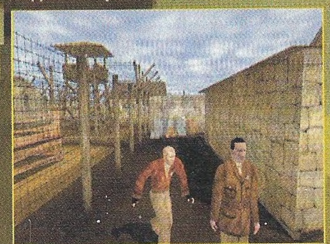




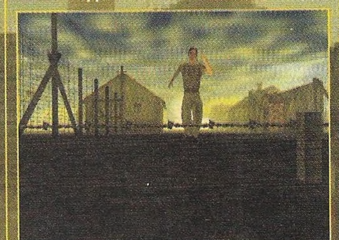


ших врагов. Опять приходится проводить аналогии с *Metal Gear Solid*. Еще одно интересное новшество: найденные или украденные предметы не придется все время таскать за собой — есть возможность спрятать их в тайник. И то верно, незачем вам лишний раз светиться.

Особое внимание разработчики уделяют AI неприятеля. Вражеский солдат умен не по годам и при малейшем шорохе







поднимает бучу. Однако и вы можете доказать, что не лаптем щи хлебаете. Булыжники на земле помните? Берете парочку и методично швыряете в направлении охранника. Тот радостно бежит на звук, предвкушая повышение по службе, а вы тем временем спокойно проходите, куда вам нужно. Или можно постучать кулаком в стену и убежать, словно нашкодивший школьник. А охранник опять останется в дураках. Или можете пробираться по территории, прячась под грузовиками или забираясь в сваленные в кучу деревянные ящики. Несомненно, эти эпизоды из будущей игры не являются чем-то совсем уж уникальным — мы не единожды наблюдали подобное во многих проектах этого жанра. Вроде бы стандартные фишки, однако настоящая жара начнется, когда ваше отсутствие будет замечено во время упоминавшегося выше вечернего сбора. Все силы будут брошены на вашу поимку. И тогда хоть прячься, хоть голышом бегай... Немецкие овчарки ошибок не прощают. Принципиально. А их хозяева в это время станут более тщательно патрулировать местность, не забывая заглядывать под капоты автомобилей. Но игра в прятки — это не единственный метод удачно закончить миссию. Вы также можете подкупать стражу с помощью денег, найденных во время ваших похождений.

И вот, когда вся информация собрана, наступает время побега. Только не думайте, что процесс этот будет заключаться в том, чтобы незаметно смыться из барака, оглушить охранника и, перепрыгнув через забор, скрыться в сумраке ночи. Не выйдет! Для побега необходим план и сообщники. Да-да, именно сообщники — из числа ваших братьев по несчастью. В течение всей игры вы будете знакомиться с другими военнопленными, изучать способности каждого из них и в конце концов соберете бригаду действительно полезных личностей. Каждый заключенный отличается набором характеристик, в том числе и необходимых для осуществления заветной цели. Атлетически развитый персонаж, например, пригодится для перетаскивания бездыханных тел, мастер маскировки с большей вероятностью прокрадется незамеченным, а обладатель высокой харизмы, вероятнее всего, понадобится для отвлекания внимания охраны.

Удостоверившись в надежности ваших подельников, посвящаете их в план побега, будь то подкоп или перелет через ограду на межгалактическом крейсере ☺. После чего всей оравой (максимум — четыре человека) совершаете задуманное. Или не совершаете, но это уже как карта ляжет.

В общем, Prisoner of War — это действительно очень интересный проект. Во всяком случае, оригинальный. Главное — чтобы разработчики смогли воплотить задуманное в жизнь. Ведь на данный момент совершенно неясно, как они организуют интерфейс игры, да и графическое оформление пока явно не претендует на высокие баллы. Однако будем надеяться на добросовестность ребят из Codemasters. В их силах устранить все недоделки. Благо, до выхода игры времени еще достаточно.



Андрей Гайдут









Название: Necrocide: Dead Must Die
Разработчик/Издатель: NovaLogic
Жанр: Horror/FPS
Дата выхода: лето 2002 г.
Системные требования: не определены

Смерть должна умереть!!! Наверное...

Вот только не надо нас пугать! Игру еще не выпустили, а уже кричат, что это будет страшно. Ну, подумаешь, делала раньше NovaLogic хорошие игры, типа *Delta Force* или *Comanche*, так ведь это ж не повод, чтобы мы вот так сразу их новое творение приняли, тем более такого специфического жанра. За это еще побороться надо, доказать на убедительных примерах. Сейчас же мы имеем вот такие «страшные» подробности.

И снова мертвяки с лопатами, вампиры с тяпками и оборотни с поливными шлангами... Все-таки велик и могуч фольклор ужаса народов мира — сколько уже эту тему обгрызают и обсасывают, а она еще дергается. Так кто же у нас сегодня? А это «молоденькая» девушка-вампирша 500 лет — умница, бывшая студентка (хотя при таком-то возрасте...), наследница проклятых алхимиков. Занимается же наше милое создание отнюдь не покусыванием теплокровных, да и от спагетти с чесноком тоже не бегает с душераздирающими криками. Все дело в том, что она принадлежит к «хорошим» вампирам — «*Amarande*», которые всячески щимят «плохих» — *Khaleed* и других вредных представителей тошнотворной фауны. Дальше, не тыча пальцами в похожие сюжеты в *Vampire: The Masquerade* или *Legacy of Kain*, разберемся в данном раскладе. Злые вампиры тихо-мирно мочили простых смертных, пока не узнали о существовании магического камня Saxum'a, с помощью которого можно вызвать из-под земли поток магической энергетической субстанции (прямо как в рекламе батончика «Nuts»). Это вещество необходимо вампирам для утоления голода без помощи жалких людишек. Ну, вся нежить добру этому обрадовалась, отметили, наверное, сие открытие и принялись за дело. Дело же это заключается в соединении четырех частей камня, который, как и полагается в таких историях, на разные части был разбит и в разные части света завезен. А вот помогать им в этом начинании решили наши друзья Amarande — им же тоже кушать хочется.

В общем, положеньице понемногу проясняется. Кроме всего прочего, известно, что вся эта борьба двух классов будет проходить в разных местах и в разное время — ведь последнее, как известно, вампиров не лечит. Игровая жизнь наших «ночников» будет протекать: в городке Южной Луизианы, в средневековом монастыре, в психушке XIX века, в храме среди джунглей Азии, в «пустынном» дворце марокканских правителей.

А мочить, как вам уже стало ясно, есть кого и есть за что. Зомби, вампиры всех мастей, вурдалаки, которые, кроме своих умелых пальцев, будут располагать еще и нехилым AI (по словам разработчиков, они не дадут игроку возможности сделать из них бифштекс «минутка»). Кроме того, они еще и обладают кучей разнообразных магических штук, которые будут очень помогать им в партачке вашей благородной смертоносной миссии. Но ведь и подруга наша не лыком шита, а даже кое-чем покрепче. Так, для зажима разных уродцев она будет располагать приличной огневой мощью, куда входят разнообразнейшие пистолеты, винтовки и всяческие «ганы». Помимо того, в ее арсенале — накопленная за пятьсот годочков магическая сила типа регенерации, превращения, движения на высоких скоростях и, конечно же, смертельный макияж (надо же как-то привлекать к играм женскую часть населения).

Что касается великолепия графики, то скриншоты им пока что не изобилуют — хотя о каких ярких цветах может идти речь в игре подобного жанра? И я бы еще обратил ваше внимание на угловатость персонажей. Зато стоит надеяться на огромные игровые пространства, как никак — движок-то используется *Delta Force: Land Warrior*, а там до конца карты надо было столько продержать на мыши палец, что он аж в стол упирался.

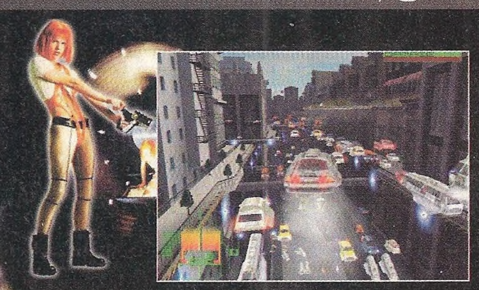
Разработчики, дав такое название игре, вроде как предсказали ей будущее. Ведь ясно, что, когда она появится, то смерть помрет — или от радости за удавшийся на славу игровой проект, или со стыда за лажавую подделку настоящего хорор-экшена. Нам же, как игрокам, остается надеяться на первый вариант хода событий, а то очень уж часто смерть со стыда помирала...

Обвешанный чесноком и с осиновым колом в правой руке Юрий Гладкий





Название: Beam Breakers
Разработчик: Similis Software
Издатель: Fishtank Interactive
Жанр: Arcade/Racing
Дата выхода: 04/2002
Системные требования: PII-400, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D



Шестой элемент, или «Залетная пятерка»

Так вот он какой — «пятый элемент», на машины похожий. В фильме же нам затирали, что это, понимаете ли, Мила Йовович и еще лямур там какой-то... Даже «крепкий орешек» Брюс на эту ботву повелся. А вот разработчики из Similis Software представили себе этот «элемент» по-другому и четко решили, что это должны быть ЛЕТАЮЩИЕ МАШИНЫ. И после такого открытия задумали целую игру в поддержку своей теории.

Собственно, совсем уж ломать традиции никто не собирается, поэтому жанр вырисовался четко — Arcade/Racing. Да вот только не совсем привычная гонка выходит... Мы привыкли к автомобилям самых разных конструкций, навороченным и дорогим моделям, игрушечным, магическим авто и пр. Их действие распространялось, как правило, в стандартной для езды среде. Сейчас же нам предлагаются гонки в трех измерениях. Тех, кого укачивало даже на резких поворотах «обычных» трасс, я бы попросил воздержаться от тестирования этого проекта. Благодаря возможности движения в любом измерении разработчики сумели повысить скорость средств передвижения до такой степени, что у вас даже отпадет всякое желание (и время) потянуться за близлежащим бутербродом — чтобы не пропустить что-



нибудь интересное. Расширился арсенал способов объезда всяческих препятствий и барьеров, разнообразилась масса разношерстных «коллег». Короче, достаточно вспомнить определенные кадры из фильма, чтобы ясно себе все это представить, ну, или на скрины взглянуть.

Действие этого «элемента» разворачивается в New York City — вот там-то и придется вам разгонять тучи, управляя, соответственно, летучим болидом. Ну, может, насчет болида я и загнул — дело в том что разработчики пообещали около 30 моделек летсредств, начиненных всяческими приколами и сопровождаемых различными видеоэффектами. На самом-то деле эти модели являются аналогами обычных уличных тачек, разве что с оторванными колесами. Вот на этих «инвалидных» грузовиках,

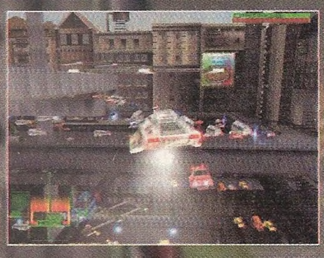


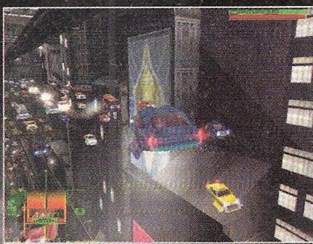


джипах, автобусах и предстоит совершать воздушные рейды.

Игра, собственно, заключается в прохождении (пролетании) примерно 30-ти миссий, в ходе которых придется принимать участие в незаконных залетах, разборах с зарвавшимся криминалитетом, с воздушными отморозками да и попросту с такими же лихачами, как и вы.

Самое интересное, что в этом городе будущего даже сохранилось уличное движение, и хоть теперь улицы проходят по всей высоте окружающих построек и рекламных щитов, но правила движения все еще в силе. Как доказательство тому постоянно будут возникать дорожные знаки, «воздушная» разметка и... представьте себе, а вдруг где-нибудь внизу подо всей этой шарагой будет стоять маленький такой ГАИшник и размахивать полосатой палочкой ☺.





Что касается управления, то оно будет, как и прежде, определяться выжиманием клавиш со стрелками да еще парытройки «технологических». Вот только обещают далеко не легкую езду на высоких скоростях, да еще и с необходимостью объезда всяческих барьеров. Кроме того, авторы обещают уматовую визуальную реализацию повреждений, которые, впрочем, потом можно будет запросто подлампичить, залетев на первое попавшееся СТО.

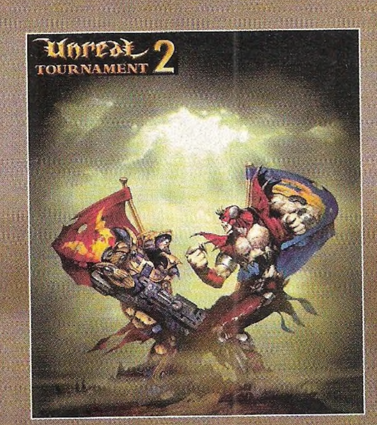
Короче, из превью, как говорится, кашу не сваришь, хотя если с топором да с редактором ШПИЛЯ... В общем, не вдаваясь в разные сказочные кулинарные хитрости, трезво взглянем в реальность и будем ждать релиза, чтобы понять, что же это получилось. Может быть, игра окажется просто реализацией моментов из «Пятого элемента», а может — цельным «Шестым». Но, по крайней мере, красивая «скриновая» графика, обилие всяких фонариков и реклам, толпы воздушных автомобилистов настраивают на приятное ожидание.

Необходимый элемент
Юрий Гладкий

Название: Unreal Tournament 2
Разработчик: Digital Extremes
Издатель: Infogrames
Жанр: action
Дата выхода: третий квартал 2002 г.



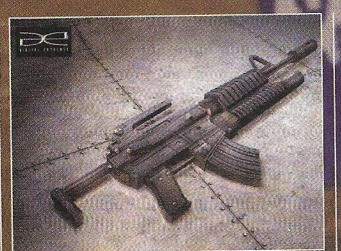




Для парня по имени Тох

Было интересно наблюдать за тем, как распространялась информация об игре **Unreal Tournament 2**. Сначала не было практически ничего: только лишь домыслы, слухи да обрывки данных. А потом, дня за два-три, произошел настоящий взрыв. Кучи интервью, официальные заявления, скриншоты. Кто-то, добывания информации ради, даже съездил к разработчикам в Канаду. Мы тоже сразу хотели подъехать, взять интервью, но потом передумали, потому что в Канаде сейчас плохая погода. Поэтому решили действовать проверенными методами. Собравшись в офисе в полночь полнолуния редакторы «Шпиля!», как обычно, совершили черную мессу, надели шапки для разгадывания скандинавских кроссвордов и сели за столик для спиритических сеансов. После получасового коллективного взывания к духам Покемонов и Телепузиков произошло чудо. Мои пальцы сами легли на клавиатуру и начали набирать текст...

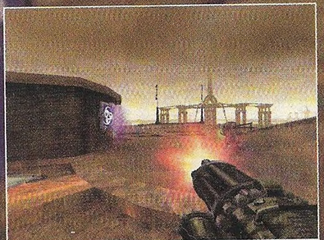




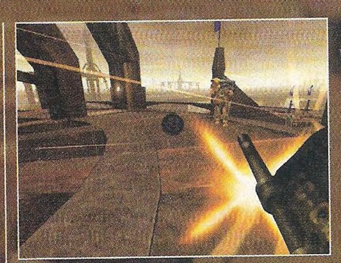
(Перед тем как дать мне вдохновение для написания статьи, дух, который в меня вселился, попросил меня добрым голосом: «Слушай, не пиши только, что первый UT был классным. Во-первых, это и так все знают, а во-вторых, людей, которые предпочитают, Q3, все равно не переубедишь. А если меня не послушаешься, я тебе RocketLauncher'ом башку снесу. Все понял?» Мне не оставалась ничего другого, кроме как согласиться.)

Самые тихие тихари работают в канадской компании Digital Extremes. Уже более года они трудятся над UT2 и только недавно решили побаловать всех информацией. Сказать, что она интересна,— не сказать ничего. Стоит взглянуть хотя бы на скриншоты. Напоминаю, что выход игры запланирован на третий квартал, а уже сейчас как все смотрится!



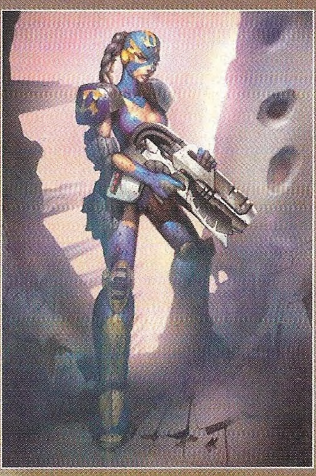


Движок канадцы взяли у Epic, которая днями и ночами трудится над Unreal 2, а с остальным постарались сами. По заявлениям разработчиков, в UT2 будет в сто раз больше полигонов в кадре, чем в первой части, будут и high-resolution текстуры — вплоть до 1024*1024. Ну, а в то, что для нормального «воспроизведения» понадобится Жи Форс с номером пять, по меньшей мере, верить не хочется — надеюсь, это недобрые шутки. Обычно такими приколами создатели всяких третьих думов и четвертых квейков просто набивают себе цену. По таким меркам вто-



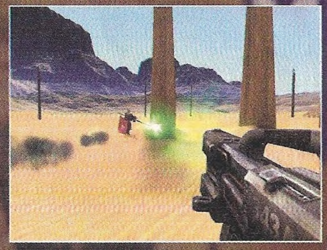






рой UT должен быть лучше первого в девять раз, пропорционально соотношению системных требований: PIV–1,8 ГГц (ориентировочно) к P–200 МГц ☺.

Еще авторы «квейков» и «анрилов» любят кокетничать: «...у

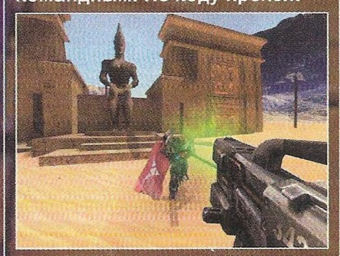


нас будут небольшие уровни — как раз такие, чтобы игроки в них чувствовали себя уютно и не одиноко». Что-то не верится, глядя на скриншоты, в крохотность и уютность этих уровней.

А вот в то, что одиноко не будет, верится очень даже сильно. Ведь в игре будет около пятидесяти видов персонажей. Их даже на расы поделят, чтобы не запутаться. Расы довольно «привычные»: *наемники, египтяне, роботы, чужие*, генетические уродцы *джаггернауты* и, наконец, *монстры*.

Карт для поединков будет около тридцати, они, в основном, будут соответствовать расам воинов. Так, карта, преобладающая на скриншотах, очень похожа на древний Египет. Так же под стать расам создадут, наверное, какую-то космическо-историческую предысторию, на которую всем глубоко наплевать. Но создатели игр — люди во многом консервативные — они знают, что каждая игра должна начинаться с предыстории, и поэтому всегда ее придумывают. Хотя меня это не особо расстраивает — в конце концов, не это главное, простым нажатием кнопки «Esc» можно избавиться от любого бреда и приступить к Игре.

А теперь я расскажу о синглплеере в UT2. Он будет командным. По ходу прохож-



дения миссий появится возможность улучшать характеристики членов команды, нанимать новых солдат. Прохождение миссий носит спортивный оттенок — придется отвечать на вызовы капитанов чужих команд и сражаться с ними на выбывание. Вообще, судя по интервью, парни из Digital Extremes помешаны на спортивности своей новой игры. Наверное, грезят о том, что соревнования по UT2 включат



в программу Летних Олимпийских игр 2004 года.

Чтобы закончить с синглом — перед каждым уровнем можно будет расставлять своих бойцов на карте, а по ходу игры капитан сможет менять тактику их поведения. А всего в одиночной игре будет три независимых кампании.

Мультиплееров будет пять видов, три из них абсолютно стандартны: *deathmatch, team deathmatch, capture the flag*. На оставшихся двух остановлюсь поподробнее.

Domination 2 — предусматривает наличие на карте двух контрольных точек. Если одна из команд захватывает обе и удерживает их некоторое время — получает бонус. Сразу после этого обе точки «затухают» на некоторое время, по истечении которого их снова можно завоевывать.



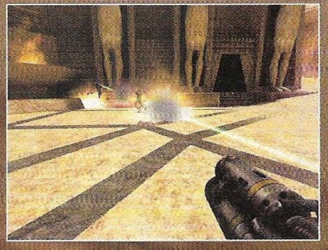
Bombing run — последний из могикан. Прикол этого вида игры в том, чтобы принести бомбу на базу соперника и там ее взорвать. Разработчики обещают, что члены команды смогут даже перебрасываться этой бомбой.

Теперь скажу кое-что действительно серьезное: респауниться (т. е. возвращаться в игру) герои будут практически со всем оружием, хотя патронов будет не так уж и много.



Такое серьезное нововведение, безусловно, повлияет на содержание игры. Ведь так приятно иногда было разбомбить с полуоборота только что «возродившегося» соперника. А этот самый соперник все это время бегал как ошпаренный в поисках более или менее пристойного ствола.

Кстати, о стволах, с ними тоже произойдут изменения. Спокойно, альтернативный огонь как был, так и останется. А вот снайперки не станет. Вместо нее появится *lighting gun*. Он будет полностью оправдывать свое название — при выстрелах будет светиться, чтобы



враг смог вас вычислить. Вот она, плата за мощность.

Остальные виды оружия: *ion cannon, flak cannon, assault rifle, shock rifle, link gun*.

Специальные движения в UT2 «расширят и углубят» область своего применения. К стандартному *доджингу* (прыжок при быстром нажатии кнопки движения или стрейфа) добавится *уклонение в прыжке, berserk-движение, двойной прыжок*. Для проделывания некоторых из этих кульбитов понадобится биоэнергия, которую можно будет почерпнуть из убиенных врагов.

А напоследок я скажу, что в UT2 используют продуманную до мелочей скелетную анимацию и сложную математическую модель для расчета взаимодействия поверхностей.

P. S. Спросите, кто такой «парень по имени Тох?». Это наш читатель, который живет на улице Депутатской в Киеве. В своем письме он просил нас написать об UT2, а журнал «Шпиль!» — это настоящий добрый фей.

Игорь Предко

Название: The Elder Scrolls of Morrowind
Разработчик: Bethesda Softworks
Издатель: Bethesda Softworks
Жанр: RPG
Системные требования (минимальные): PIII 500, 128 Mb, 3D acc (GeForce и выше)



А может это ОНА?

Усе будет хорошо

Пусть простят меня боги, а также читатели — но я не играл в две первые части **The Elder Scrolls** и сейчас хлещу себя по лицу из-за допущенной промашки, ведь это были *действительно* сильные игры. Но ничего, я накажу себя изнурительной и всепоглощающей игрой в третью серию. Хотя насчет «накажу» я, наверное, слишком — игра-то ожидается шедеврищще... (тьфу-тьфу-тьфу через левое плечо, скрестив пальцы на ногах).

Что же такое **Morrowind**? Для начала — это игра, по которой в Инете налепили кучу фэн-сайтов, основная мысль которых сводится к провозглашению еще не появившейся игры самой «эрпэгэдистой эрпэгэ из эрпэгэподобных и эрпэгэшных». Но вам все же предстоит самостоятельно сформировать мнение по ее поводу на основании нижеприведенной инфы, добытой моими мозолистыми руками, ну и при помощи скриншотов (без слов).

Сюжет? Ах да, сюжет... Значит, начнете вы игру в роли мужичка, которого жизнь забросила за что-то на пиратский корабль. Только место вам отводится не на капитанском мостике, а чуть пониже — в трюме для заключенных. Сидите вы там, отдыхаете, осматриваете в зеркале первые признаки цинги... — и тут вдруг заходит к вам Фортуна в лице одноглазого пирата и грит, что братва пиратская поразмыслила и решила послать вас на дело. Вы, ясен красен, обрадовались, а на стрем все же кидает — а чего это они сами не хотят, да еще и гарантий возвращения не требуют? Короче, вы соглашаетесь (с условием предоставления вам полной свободы).

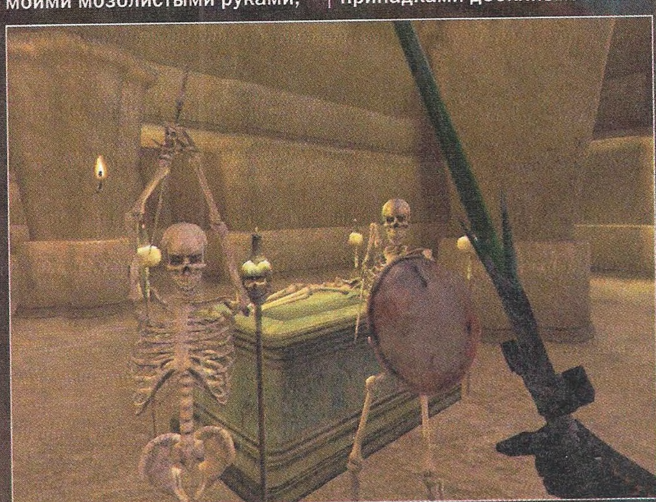
Все бы ладно, да только герой ваш «начальный» по части мышления полный необразованный чмырь, страдающий припадками дебилизма и переболевший чуть ли не всеми возможными болезнями, от чего, соответственно, находится далеко не в лучшей форме. Но не боись, это только вначале.





Короче, с корабля вас заносит не на бал, а на остров Vvarndenfell. Известен он не только тем, что здесь находится вулкан Dagoth-Up, но еще и тем, что именно здесь раскинулся город темных эльфов Morrowind. А в нем — строения всякие, подземелья... и, кроме того, толпы темных эльфов (Dunmer'ов, по-ихнему). И все борются за власть, плетут интриги, разные гильдии и секты воюют между собой — в общем, нормальная жизнь, необходимая для закрутки ядреного сюжета.

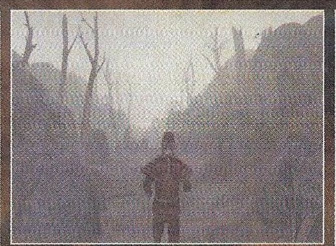
Разработчики что-то кричали о том, что наваяли около 30-ти городов и деревень, и что живут в них полчища NPC. А последние, в свою очередь,— не тупые носители будущей экспы, а очень даже состоявшиеся персонажи с конкретным жизненным устоем и определенной историей. Все они будут вас должным образом оценивать, присматриваться к шмоткам, к тому, побрились ли вы сегодня и не слишком ли броский макияж нанесли. В результате такого тестирования можете получить какой-нибудь интригую-













щий квест, ну, или, как вариант, отхватать по почкам за приставание к несовершеннолетней эльфийке.

Как меня вы назовете...

— Тук-тук.

— Кто там?

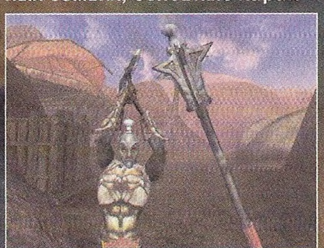
— Это мы, девять рас, населяющих мир Morrowind — причем не только стандартные фэнтезийные, а даже оригинальные и неповторимые.

— Да?! И какие ж это?

— А это и три вида эльфов, и четыре вида людей, а также раса земноводных рептилий и людей-кошек...

Ладно, пора с этим «странным» диалогом заканчивать и поговорить поконкретнее об игровом персонаже и его классе. Точнее, класса как такового здесь нет. Так получилось потому, что вы сами должны выбрать основные параметры и скиллы. Ну, а система, в зависимости от вашего игрового поведения, сама вынесет приговор о том, к какому классу вы принадлежите. Кроме того, сам класс вас ничуть не стесняет. Объяснимся. Обычно — выбрав в РПГ, например, мага — получаем галимого сухаря, хоть и сильного во всяких магических штучках. Одень на такого боевую кольчугу, и у него не только пуповина развяжется, но ногти от напряжения повыстреливают. А вот в Morrowind такого нет. Здесь на любого персонажа можно одеть что угодно, и на его раскачке это ничуть не отразится, ну вот разве что другие параметры пострадать могут...

Как и полагается в приличных семьях, основные харак-



теристики «доктор» прописал нам при рождении. Чуть позже, проедая зубы на всяких бойнях-торговлях-трепах, будем получать очки, которые потом желательно распихать по исходным параметрам. Кстати о них. Вот эта великолепная восьмерка: сила, интеллект, воля, ловкость, скорость, выносливость, индивидуальность, удача.

А вот скиллы, хоть и привязаны к базовым характеристикам, но поднимаются независимо. Для них важно лишь практическое использование: любишь «фокусы» показывать — магия растет, любишь клинком поразмахивать — фехтование UP.

Кстати, что касается системы «GlazNaJopuNatiagivality 2.1», или попросту боевой системы, то она сводится к количественному размахиванию клинком или скипетром. Еще лучше, если по противнику попадаете. Кроме этого для большего реализма авторы задумали (читай «одолжили») систему рассеянных и точных попаданий в конкретные части тела (вспоминаем «Проклятые Земли»). Так что угрозу типа «я те щас рожу размажу!» можно очень правдоподобно реализовать.

А око все видит!

Собственно, для того чтобы понять, какой графический взрыв готовят наши зарубежные братья по крови, достаточно просто взглянуть на игровые скрины. Ну вот, посмотрели, теперь переведем дыхание, посчитаем пульс и когда количество ударов будет около 70 — продолжим чтение.

Как вы уже удостоверились, мир Morrowind очень глубоко детализирован, что, сами понимаете, не могло не сказаться на минимальных системных требованиях. Время в игре можно определять по реальному положению солнца. Погода проявляется во всевозможных явлениях, как-то: облака (с плывущими по земле тенями!), ветер, дождь, снег, а также пылевые бури, которыми особенно богат Morrowind. И все это не только четко изображается, а еще и активно воздействует на персонажей.

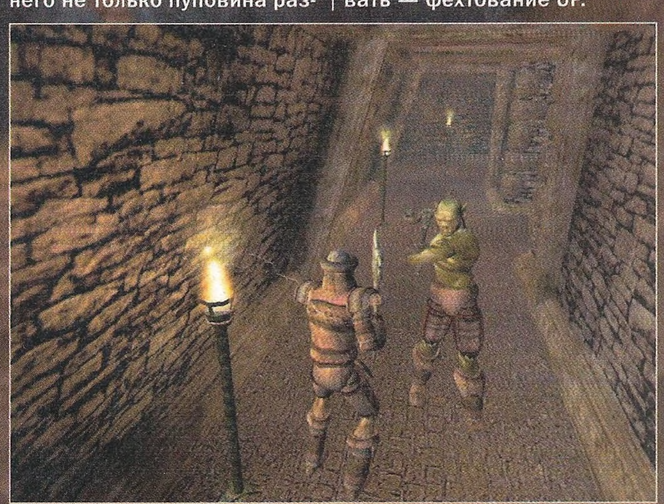
Все живое в игре будет очень детализированным, включая различия в цветах кожи, волос, а также индивидуальность черт лица, роста, веса. К примеру, на каждого перса ушло около 6 000 полигонов, тогда как в *Deus Ex'е* столько уходило на весь уровень. Даже броня и одежда будут отдельно прорабатываться и иметь свою степень гибкости и прочности.

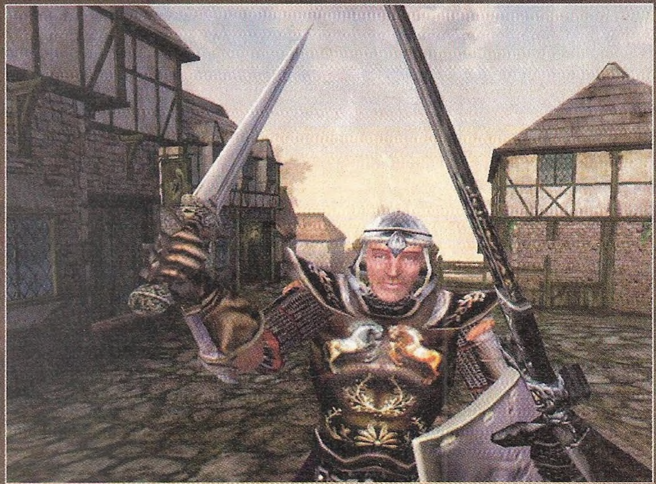
По чуть-чуть

И еще. В Morrowind можно играть бесконечно! Это не какой-нибудь рекламный слоган, и мне за него никто не платил — это факт. Дело в том, что в комплекте с игрой будет поставляться редактор миров! *The Elder Scrolls 3 Construction Kit*. С его помощью можно не только криэйтить новые миры, но и населять их своими персонажами, придумывать игровую историю, создавать квесты и, в конце концов, обмениваться с друзьями.

А вот вывода у нас сегодня не будет. Не то чтобы на меня резко напал творческий кризис или дефицит «выводных» мыслей — просто очень сглазить боюсь...

Юрий Гладкий





Название: Counter-Strike: Condition Zero
Разработчик: Valve/Gearbox
Издатель: Sierra Studios
Жанр: Tactical FPS
Дата выхода: первый квартал этого года
Системные требования: P2-450, 128 Mb, 3D acc



КонтерТеррориzm!!!!!!!!!!

Продолжение самой популярной сетевой игры всех времен и народов?! Не-а, всего лишь add-on... Но какой!!! Вдумайся — шестнадцать новых карт! Не впечатляет? Не любишь Counter-Strike?! Ну, извини, тогда мне не о чем с тобой разговаривать. Странички с Покемоном в этом номере не предусмотрено. Ничего, что мы на «ты»? И вообще, прежде чем читать про игру для настоящих парней, нужно доказать, что ты им являешься. Один из показателей — рубилово в контр в компании себе подобных всю ночь напролет. Бывало такое? Чесс слово? ОК! Верю. Теперь ты прощен.

Простота спасет мир! Наверное, именно таким лозунгом руководствовался родной отец *Half-Life: Couner-Strike* — мистер Goosman — в процессе работы над *beta 1*. Той самой бетой, всколыхнувшей весь игровой мир и доказавшей, что даже из кустарного мультика MOD может получиться супершедевр. Десятки тысяч геймеров — от России до Австралии — шпилят в эту игру и пусть только кто-то посмеет сказать, что они занимаются не своим делом!



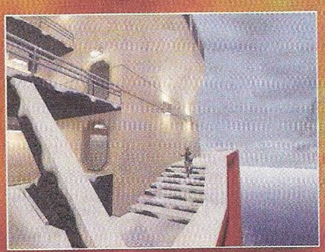
И теперь, на волне этого успеха, ребята из Valve и Gearbox разрабатывают дополнение к Counter-Strike. Итак, что же собой представляет этот add-on? Постараюсь ответить доходчиво и кратко. Как говорится, *краткость — с.т.*

Condition Zero — это Counter-Strike для тех, у кого нет сетки. То есть основной акцент будет делаться на синглговой части. Сама же игра предстанет перед нами как полностью коммерческий проект и будет продаваться в красивой коробке, а не скачиваться с нета, как полная версия C.S.

В качестве примера разработчики игры взяли *Delta Force* и *Rainbow Six*. Что, впрочем, не вызывает удивления, учитывая популярность этих игр в широких кругах поклонников жанра. Однако создатели признаются, что их будущее детище не должно кардинальным образом отличаться от Counter-Strike — тридцать-сорок миссий на вышеупомянутых шестнадцати картах. Движок каких-либо особенных изменений не претерпел. Да и физику ребята переделывать вроде не собираются. Зато Рэнди Питчфорд клятвенно пообещал *сюжет*. Да уж, грех было бы не воспользоваться возможностями движка Half-Life. А в свете последних событий в мире нетрудно догадаться, что в роли основных врагов будут выступать пособники террориста №1 в мире (не самый приятный титул) — Усамы бен Ладена. Правда, играть вы сможете как за спецназ, так и за террористов. А кого выбрать, это уже дело ваше.



Разработчики обещают огромное число моделей и прозрачно намекают на появление некоего загадочного «русского спецназа». ОМОН, что ли? Кроме того, уровень симуляции оружия (арсенал которого, кстати, пополнится десятью новыми видами) должен быть на порядок выше, чем в C.S.



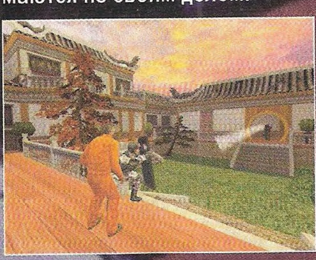
На тактику поведения вашего отряда будут влиять даже климатические условия тех стран, в которых вам придется вести свою деятельность. А стран этих будет предостаточно. Что делать — работа такая. Пистолет в руки — и вперед, на амбразуру вражеского дота.

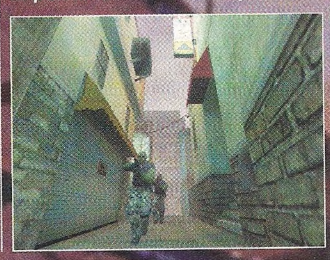
Теперь о том, что касается такой немаловажной части сингла, как AI. Программированием мозгов занимается команда под руководством автора именитого *PodBot*. Будем надеяться, что уровень искусственного разума ботов в Condition Zero будет повыше, чем у тех тупых тварей из оригинального Counter-Strike.

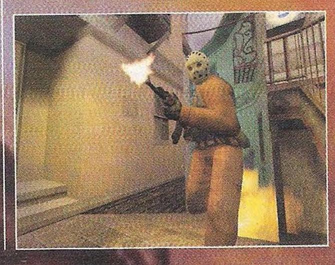
Еще двумя значительными новшествами обещают стать система голосовой связи между участниками команды в multiplayer-режиме и кардинально новый multicast spectator-mode. Его особенность заключается в том, что «пассивный игрок» видит поле как на ладони, наблюдая за всеми одновременно.

Подводя итог, хочется сказать, что, как для отдельной полноценной игры, изменений в Condition Zero по сравнению с Counter-Strike не так уж и много. А вот как для аддона — более чем достаточно.

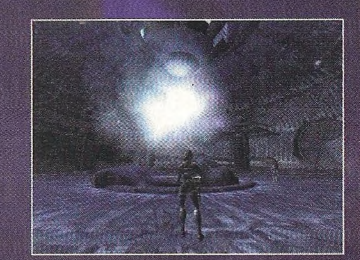
Андрей Гайдут

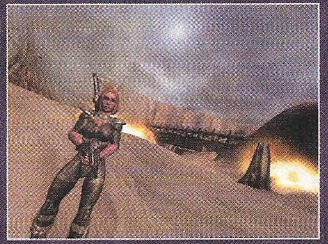






Название: Brute Force
Платформа: Xbox
Разработчик: Digital Anvil
Издатель: Microsoft
Жанр: action
Дата выхода: 2 квартал 2002 года





Ховайся, инопланетяне!

Пока что нам известно о ней не слишком много. Это будет тактический шутер. Такая себе развлекаловка для четырех наемников из будущего — профессия солдата удачи никогда не утратит актуальности. Одним играешь, остальными тремя управляет искусственный интеллект. Вид от третьего лица. Имена у коммандос — нечто среднее между именами героев комиксов и бойцов реслинга. *Tex* — просто солдат, *Brutus* — воин-инопланетянин, *Hawk* — разведчик и *Flint* — снайпер (кстати, наполовину киборг).

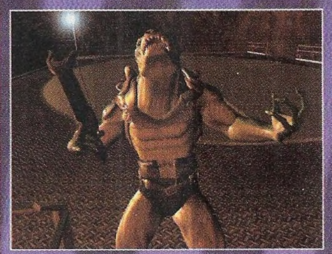
С героями можно будет делать все что угодно, начиная от сбалансированного развития их способностей и заканчивая ритуальными самоистязаниями после проваленной операции по спасению муравьедов из лап браконьеров.

Чтобы неудачи у бойцов случались пореже, их наградят приличным арсеналом оружия (а он им действительно понадобится, поскольку врагов будет немало). На немногочисленных роликах мы видели, как с помощью боевого оружия будут делаться дырки в телах инопланетных тварей. Кровожадненько пока получается (особенно вытекание всяких зеленых жидкостей из инопланетных тел при попадании в них петард средней дальности)... Ждите судебных процессов, инициированных обществом защиты гуманоидов штата Оклахома, против создателей игры.



«Поле битвы: Не Земля» — вот девиз **Brute Force**. Родная планета конкретно достала разработчиков, тем более что сюжет у нас фантастический. Под стать ему и ландшафты. Это *Ferix* — мир, полный болот и неприятных для людей испарений, *Shrike* — бесплодная пустыня со множеством таинственных подземелий и *Shadoon* — местность, наполненная магмой и религиозными фанатиками. Но, как ни крути, а одну планету пришлось сделать похожей на Землю. Она называется *Caspian* (как-то по-земному, не так ли?), на ней вразброс расположены форпосты человеков разумных, но не очень дружелюбных.

Самое же замечательное в Brute Force — это то, как она выглядит. А графика в ней, как

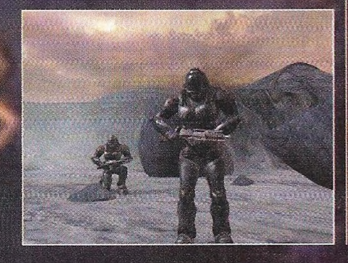


в полутора *Halo* или тридцати семи *Turok*'ах вместе взятых. Такую красоту даже в наши времена редко увидишь. Трехмерные миры настолько красочны, что хочется просто погулять по ним, обходясь без всякого насилия и оружия. Мы, конечно же, узнаем, оказалось ли содержание игры достойным такой красочной обертки, но это произойдет не скоро.

Игорь Предко

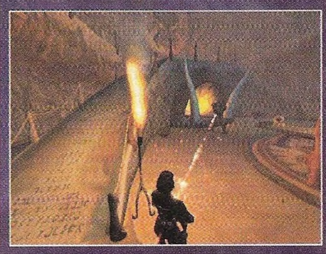
З.Ы. Кстати, нам на уроках ДПЮ (это допризывная подготовка юношей, если кому посчастливилось не знать, что скрывается под этой аббревиатурой) рассказывали, что инопланетяне бывают десяти видов, и показывали соответствующие картинки. Так что, если нужна консультация, обращайтесь.







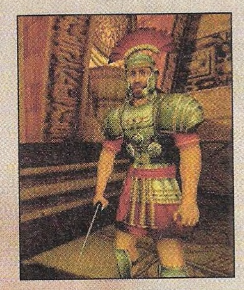




Название: Eternal Darkness
Платформа: GameCube
Разработчик: Silicon Knights
Издатель: Nintendo
Жанр: adventure
Дата выхода: 11 февраля 2002 года







Машина времени

Нам надоели игры с откровенным насилием! *Sonic Adventures, Crash Bandicoot, Черви, Сапер* — разве можно выпускать такие жестокие игры? Скажем «НЕТ!» компьютерной злости!

И вот поэтому сегодня я расскажу об абсолютно дружелюбной игре, в которой тринадцать героев будут разбираться с силами зла с помощью ножей, мечей, лазеров, топоров, вил, ружей, рогаток, водяных пистолетов и гранат РГД-5. И все это по доброте душевной, дабы спасти нашу планету от древнего племени. Это племя спало себе подо льдом, никого не трогало, ожидая какого-нибудь парада планет или, на худой конец, кометы. Ведь никакое уважающее себя племя сил зла не вылезет из-под земли без серьезной причины. Но люди любят все ускорять — начали всякие черные мессы творить, демонов вызывать. И вот эти самые демоны решили вылезти наружу и восстановить статус-кво.

О таких неприкольных раскладах узнает главная героиня игры — симпатичная блондинка с ружьем. Она, будучи девушкой очень любопытной, залезла на дачу к недавно умершему дедушке. Там и нашла старую книгу, которая поведала ей об опасности, грозящей земле. Книга состоит из глав, разбросанных по времени от первого века (до нашей эры) до конца двадцатого столетия нашей эры. Тринадцати героям из разных эпох придется сразиться со злом, даже не подозревая, зачем они это делают. И здесь начинается самое интересное. Игра вроде как adventure, но ребята из Silicon Knights обещают, что это будет своеобразное перенесение жанра психологического триллера на игровое пространство. То есть хотят сделать не просто страшилку. Естественно, что сюжет не совсем линейный. Так, хеппи энд, скорее всего, будет не полным — некоторые герои погибнут по ходу спасения планеты. Или, например, мой любимый прикол в будущей игре — «измеритель душевного равновесия героев», или, проще говоря, «шизометр». Вследствие частых встреч с монстрами его показатель будет падать до недопустимого состояния — и тогда держитесь! Начнет твориться какая-то чушь. К примеру, тело героя просто так распадется на множество мелких кусков. Или из инвентаря пропадут все добытые потом и кровью артефакты. К счастью, это будет случаться ненадолго, потом все возвратится на круги своя, но секунд десять полного выпадения в осадок игроку гарантированы.







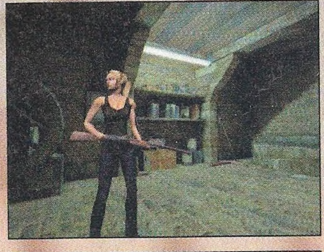


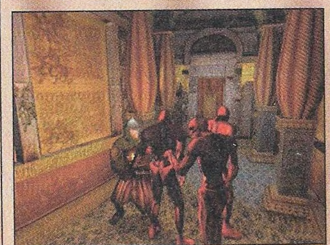
Но не приколами едиными хорош **Eternal Darkness**. Если вы заметили, графика тоже не хромает. Очень скрупулезно отнеслись авторы к деталям. В игре будут по-настоящему говорить на латыни, звон оружия тоже будет натуральным. Я подозреваю, что они даже заказали для участия в подготовке игры настоящие привидения из какого-нибудь английского замка.

И наконец, последний козырь — разнообразие. Тринадцать играбельных персонажей, каждый со своей манерой поведения, боевыми методами и оружием. Среди них коммандос, рыцарь-тамплиер, древнеримский воин. И если кому-то из героев подойдет большой обоюдоострый топор, то для другого магия станет лучшим оружием. Вот такой получится дружелюбный учебник истории!

Игорь Предко







Горячая десятка
самых популярных игр в мире

PC
1 Fifa Soccer 2002
2 Flight Simulator 2002
3 Black & White
4 ИЛ-2 Штурмовик
5 Return to Castle Wolfenstein
6 Civilization III
7 NHL 2002
8 Max Payne
9 Wizardry 8
10 Dark Age of Camelot

PlayStation
1 Madden NFL 2002
2 Tony Hawk's Pro Scater 3
3 Fear Effect 2: Retro Helix
4 FIFA 2002
5 Final Fantasy Chronicles
6 MLB 2002
7 Triple Play Baseball
8 X-Men: Mutant Academy 2
9 Point Blank 3
10 Dance Dance Revolution



Dreamcast
1 NBA 2K2
2 NFL 2K2
3 Unreal Tournament
4 Shenmue II
5 Sega Bass Fishing 2
6 Sonic Adventure 2
7 Crazy Taxi 2
8 Daytona USA
9 Fatal Fury: Mark of the Wolves
10 Tennis 2K2

PlayStation 2
1 Tony Hawk's Pro Scater 3
2 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
3 GTA III
4 NFL 2K2
5 Twisted Metal: Black
6 SSX Tricky
7 Gran Turismo 3: A-Spec
8 Final Fantasy X
9 NBA Street
10 Madden NFL 2002



Название: Петька и Василий Иванович 3: Возвращение Аляски
Издатель: Бука
Эксклюзивный дистрибьютор в Украине: ООО **«Мультитрейд»** — эксклюзивный распространитель компании «Бука» на территории Украины тел. 247-05-98
Разработчик: Сатурн+
Жанр: квест
Системные требования: P200, 32 Mb RAM (рекомендуется PII 300, 64 Mb RAM)

ПиВИЧ 3
и прохождение их похождений (часть2)

Мы можем, и мы будем коммандос!

Для начала заходим в здание с надписью «Armoury», одалживаем парашюты и рацию. Потом GO налево к учебной полосе смерти. Законнектим в инвентаре перчатки и кусачки, Василием Ивановичем используем их на колючке. Петькой прожигаем в заборе дыру с помощью объектива, а Чапаем вырезаем (лобзиком) дверь и проходим внутрь. Пытаемся взять *каску* со скелета — тот рассыпается. Подбираем каску и снимаем со стены *цепь*. Чапаевым бросаем кирпич в кислоту, используем на кирпич доску.

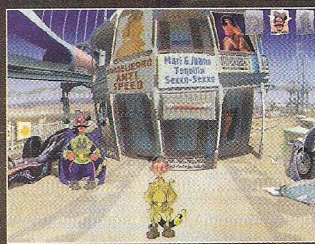
Переходим на другой берег и Петькой соединяем крюк с веревкой, вытягиваем с его помощью *пробку* из бассейна. Забираем *кирпичик*, используем монтировку на кран, из которого капает кислота, и получаем два железных куска. Затем идем в следующую комнату.

Последовательно втыкаем куски монтировки чуть выше обоих нижних колес механизма пресса, проходим дальше. Чапаем привязываем цепь к решетке в потолке, подвешиваем на цепь каску, в которую потом кладем кирпич. Раскачиваем конструкцию — оказываемся у минного поля. Методом проб и ошибок проходим это поле.

Оказываемся на плацу и идем вверх к аэродрому, берем *коробку патронов* и возвращаемся обратно.

Заходим в тир. Василием Ивановичем используем патроны на пистолет, туда же втыкаем фотообъектив и используем все это на мишени.

Возвращаемся на аэродром, где базарим с пилотом геликоптера, затем выдергиваем из-под него *матрас*, который используем на люк бензовоза. Заходим в вертолет, прыгаем и в полете дергаем за *кольца*. После приземления разговариваем с капралом и получаем первое задание. Идем на аэродром, и — вперед на вертолете.



В джунглях подбираем *компас* и идем с лужайки вверх. Берем *бананы*. На лианах, образующих петлю, используем надувную бабу. Двигаемся на нычку левее. Берем *лопату, бусы, бутылку, цилиндр* с головы скелета, *фото*, оказавшееся на черепе. Используем бутылку на *ведро*, висящее на крыше хижины, и подбираем его. Читаем *книгу*.

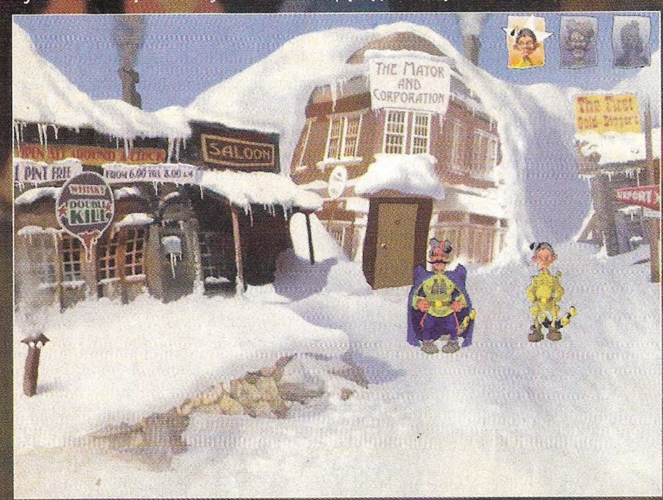
Возвращаемся на лужайку, с которой началось наше путешествие, идем к реке. Привязываем к веревке компас и используем на крокодила. Делаем под ним подкоп лопатой, отвязываем *веревку*, забираем ее и привязываем к ней ведро — набираем *воду* из реки. Вылавливаем *пиранью* бананами, поднимаем *ведро* и возвращаемся к Тарзану.

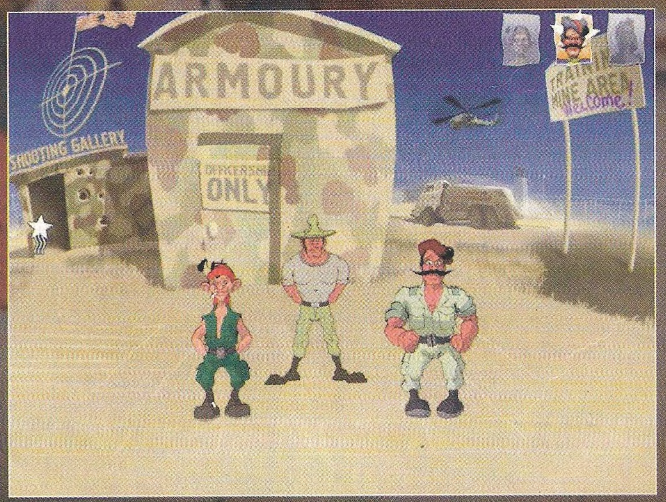
Переключившись на Петьку, связываем дикаря, окатываем его из ведра, показываем фото обезьяны, после чего развязываем.

Идем к реке, говорим с индейским вождем и предлагаем ему бусы. Соединяем вместе пиранью, бусы и веревку, используем на яму с крокодилом — оказываемся на другом берегу. Поднимаем *крокодила*, отдаем его вождю, садимся в лодку и едем к дому наркомафии. Используем лопату на цветы — появляются бандиты. Говорим с Тарзаном и радуемся его маме. Подбираем выпавший у бандита *автомат*, используем его на коробках с динамитом.

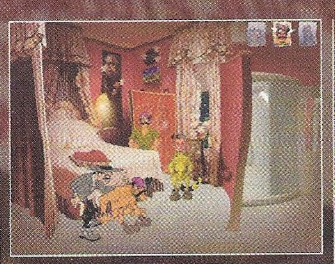
С аэродрома идем на плац, говорим с капралом и получаем следующее задание. Возвращаемся на аэродром и снова в вертолет.

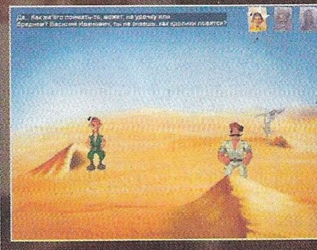
Оставшись без рации посреди пустыни, идем направо, изучаем *кресло*, затем подни-













маем его. Возвращаемся к трем норам, идем вниз и используем кресло на Петьку. Оказываемся около *покрышек*, подняв которые, так же возвращаемся назад.

Опять идем к трем норам — оттуда вверх. Чапаевым вытягиваем потерпевшего из песка, Петькой ставим к пальме лестницу и используем лобзик на кокосах. Поднимаем упавший *орех*, отдаем его Саиду, разговариваем с ним. Идем к невидимой стене (где кресло валялось), используем покрышки на мерцающий самолет. Переключаемся на ВИЧа, поджигаем пистолетом покрышки и заходим в «Стелс».

Чапаевым забираем *прибор* над надписью «Invisibility switch», идем на кладбище кораблей (где покрышки валялись) и используем прибор невидимости на ком-нибудь из главных героев. Берем *ключи*, висящие около охранника, и идем в пролом в корабле.

Используем ключи на пилоте, вынимаем из стены *гарпун*, заряжаем им пушку и стреляем. Привязываем веревку к ведру, Петькой набираем *воды* из колодца. Выходим к охраннику, отрываем *кусок* от его сети, берем *плеер* — получаем *батарейки*.

Идем к Саиду, выливаем на него ведро, говорим с ним и возвращаемся к трем норам.

Используем сеть на нору, привязываем веревку к пойманному *кролику* и используем на *появившуюся рацию* батарейки.

С аэродрома переходим на плац, говорим с капралом — ВИЧа повышают в звании до сержанта.

И опять все заканчивается вампирами...

Идем в арсенал, ждем, пока откроется проход направо, двигаемся туда. Жмем на закрытую дверь, потом сваливаем отсюда. Петькой поднимаем *игрушечный пистолет*, берем *кувалду* и пытаемся сыграть с компьютером в крестики-нолики. После проигрыша идем налево, говорим с Брендой о кроссвордах, выходим с военной базы, заглядываем в почтовый ящик и забираем *газету*. Валим на свалку, где снимаем с гоночного автомобиля *колеса* и возвращаемся в арсенал военной базы. Отдаем газету Бренде (меняем на *фломастер*). Идем снова играть в крестики-нолики, но после первого же хода компьютера используем фломастер на игральную доску. Заходим в открывшийся лифт.

В секретной комнате используем кувалду на *ванну* в руках скафандра. Поднимаем ее и прилаживаем колеса с сервомотором. Нажимаем кнопку «Open», подставляем под бомбу ванну, нажимаем «Down». Используем игрушечный пистолет на *бомбе* и забираем ее.

Выходим с военной базы, идем к строительной фирме «Brick and stone», заходим на склад и просим у дона Корлеоне *машину*. Обменяв ее на бордель, выходим на улицу и понимаем, что нас, в принципе, «кинули» на тачку. Идем к казино «Оазис», проходим через пролом в стене и разговариваем с мексиканцем. Возвращаемся к строительной фирме и садимся в свою *машину*.

Заходим в бар «Titty twister» — а там вампиры. Когда Петька оказывается на улице, идем в сторону грузовиков в правом углу и используем на вампиршу чеснок. Разговариваем со священником, затем открываем на соседней машине емкость со *шлангом*, достаем его и цепляем к крану цистерны со святой водой.

Вот она, Аляска!

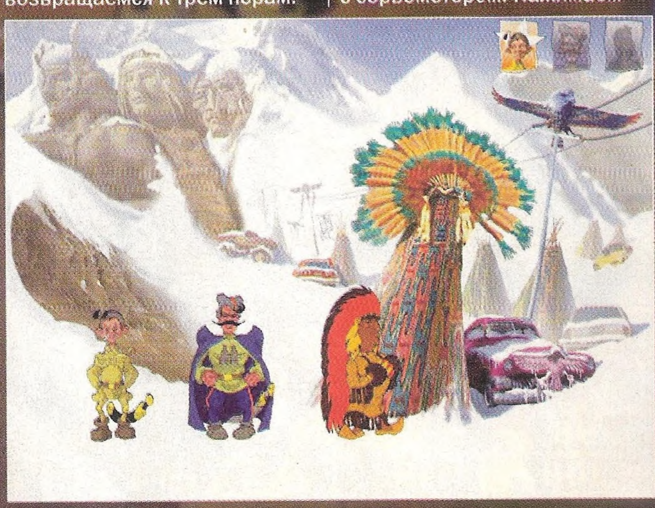
Из аэропорта двигаемся налево. Заходим в мэрию («The Mayor and Corporation»), разговариваем с мэром, Петькой используем визитную карточку Анны на телефоне. Возвращаемся в аэропорт, нажимаем на выключатель транспортера и забираем *посылку*. Заходим в салун на городской площади и узнаем, что можно провести аукцион. Возвращаемся в аэропорт, подбираем *весы* и снова идем в салун. Весы ставим на левую часть сцены и надеваем на Петьку цилиндр. После торгов идем к мэру и пытаемся взять со стены карту. Приходится отдать ему все вырученное золото. Забираем *карту* и выходим на городскую площадь. Заходим в хижину первого золотодобытчика, угощаем его оставшейся бутылкой спирта, поднимаем *кирку* и выходим на улицу.

Состыковываем карту и записи профессора, смотрим лупой на бумагу в инвентаре. Открывается новый путь — вниз от площади. Идем туда, даем индейцу мешок с подарками и заходим за ним в вигвам. Говорим с шаманом, отдаем ему бубен, забираем *амулеты* со стены и выходим на улицу.

ВИЧем используем кирку на подтаявшее место в левом углу экрана, закладываем в подходящее отверстие бомбу, переключаемся на Василия Ивановича и лупим по ней кувалдой!

Вот, наконец-то вы прошли игру! Мои поздравления и пожелания просмотреть ролик до конца, если вы еще не устали от смешных ситуаций на протяжении всей игры.

Проходимец Юрий Гладкий





Название: Serious Sam: Second Encounter
Разработчик: Croteam
Издатель: Take 2
Жанр: FPS
Системные требования: P2-450, 64 Mb, 3D acc
Рекомендуемые системные требования: P3-700, 128 Mb, 3D acc

ОЦЕНКА:	11
Графика:	11
Музыка:	10
Геймплей:	12
Управление:	11

Рога и копыта, или Весело о серьезном

Черт, когда же они закончатся, сволочи!!! На, получай!!! Ствол, в смысле мышь, руки жжет. Скорее в заросли. А-а-а, еще один!!! Ну их на фиг, патроны уже на исходе. Надо бежать. Главное — не оглядываться. Судя по душераздирающему реву и бешеному топоту, жить мне осталось не более пятнадцати секунд. Аптечка!!! Еще не все потеряно. Только бы дотянуть до нее. М-да, ситуевина — сзади штук сто пятьдесят психованных и явно не обедавших монстров, а дома попугайчики голодные сидят! Да еще Землю эту спасать надо. Я же уже один раз спасал! Сколько можно?!

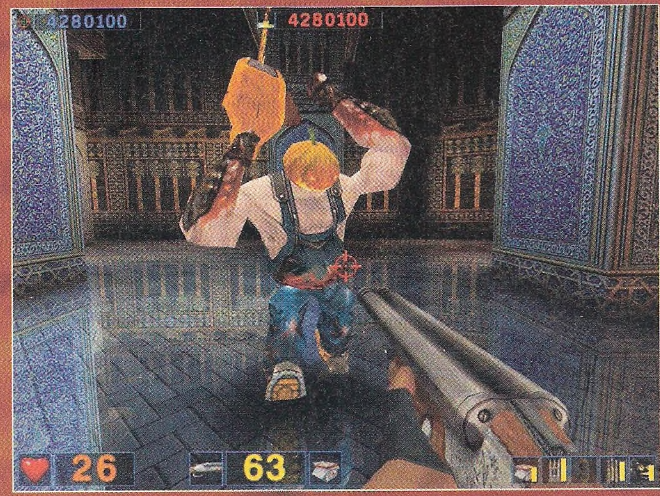
Упс, а это что еще за придурок на меня несется? Чего прешь? А, голубчик, как же, как же, узнал! Сколько лет, сколько зим! С последнего Хеллоуина не виделись. Что грустный такой? Хотя, если бы у меня вместо головы тыква была, я бы, наверное, тоже особо не радовался. Так, чтобы ты не мучался, придется тебе по этой самой тыкве врезать хорошенько. Тебе и... еще двадцати трем твоим братьям-близнецам, овцебыку и каким-то совсем уже невероятным тварям. Ну, и больная же фантазия у этих разработчиков. Или, может быть, у них там, в Восточной Европе, трава дешевая? Или грибы какие ребята употребляют? Думал, после первой части меня уже ничем не удивить. Ан нет — ошибался, значит. Чернобыль форева, гадость рогатая!!!







Того, чего мы опасались, не произошло. Разрабатывая **Serious Sam: Second Encounter**, улучшая визуальную часть, придумывая новых монстров и оружие для их уничтожения, девелоперы из Croteam остались верны самой сути спинномозгового шутера — «Беги и стреляй!». За что им низкий поклон и огроменное спасибо! Продолжение самого обезбашенного FPS прошлого года получилось как нельзя лучше. Хотя сами разработчики отнекиваются от определения «продолжение» и настаивают на «следующем эпизоде». По сравнению с первой частью, SS:SE стал больше, красивее, тяжелее и намного, намного безумнее!!! Сам старина Сэм тоже изменился и стал смотреть на окружающее его великобуйствие с заметной иронией, то и дело отпуская шуточки — как на свой счет, так и в сторону врагов. Что касается последних, то большинство самых





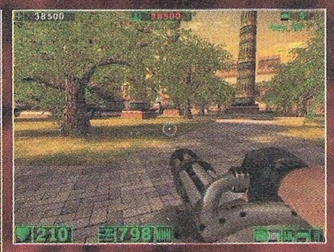


незаурядных особей из первой части объединились с семью новичками и, сверкая копытами и дружелюбно истекая слюной, обрели вторую жизнь в продолжении игры.

Тут бы нам и руки опустить. Однако любимые *миниган* и *рокет ланчер* тоже в наличии имеются, так что — где наша не пропадала! Прибавьте к этому железному великолепию замечательную и очень мощную винтовку *Raptor 16mm* с оптическим прицелом.



С помощью этой малышки можно методично расстреливать вражин, находясь от них на довольно далеком расстоянии (на бегу, конечно ☺). И не забудьте, пожалуйста, про *огнемет*, способный в три секунды сделать яичницу-глазунью даже из самых отпетых тварей. Красотища!!! И только запах напалма на выжженной земле... А для тех, кто ностальгирует по Думу, также приготовлен приятный сюрприз — *бензопила* с романтическим названием «Bonecracker» — очень мрачного вида. С такой



штуковиной в руках никакие монстры не страшны!

Кроме того, в процессе игры попадается несчетное количество всевозможных power-ups. Главное не забывать тыкаться во все подозрительные места в поисках потайных комнат. Например, с помощью «*Serious Speed*» Сэм бежит быстрее самого быстрого быка, а «*Serious Damage*» позволяет на порядок увеличить убойную силу вашего оружия. Призы за оригинальность они, конечно, не



получат, однако их появлению вы будете несказанно рады. Особенно в те моменты, когда вам в спину дышит кто-то хитрый и большой.

Сейчас несколько слов в адрес тех локаций, где разворачиваются события Second Encounter. В прошлый раз, как вы помните, весь беспредел происходил в Египте, где изнуряющую жару пустыни сменяли холодные и мрачные подземелья величественных пирамид. Теперь же все намного интереснее и разнообразнее. Три мини-эпизода, действия ко-



торых происходят в Латинской Америке времен Майя и прочих ацтеков, на развалинах древнего Вавилона и в средневековой Польше. Кстати, я всю жизнь мечтал побродить по

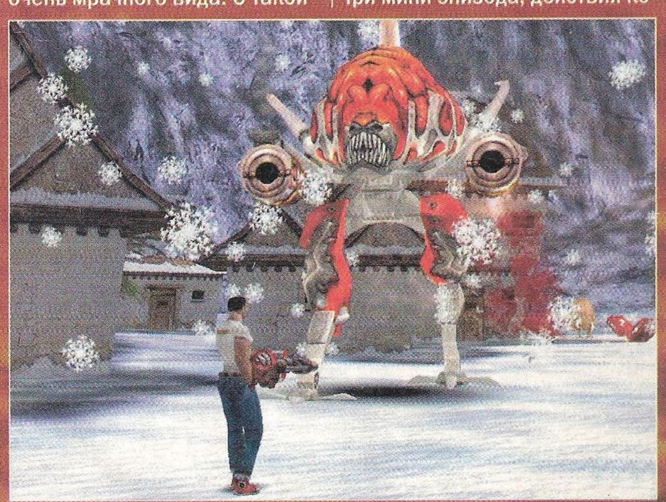


средневековой Польше ☺. Каждый из эпизодов состоит из четырех огромных уровней. О последнем я упомянул не для красного словца. Таких огромных территорий, наводненных таким количеством монстров, я, пожалуй, не видел ни в одном из FPS. И если главным недостатком первой части похождений Сэма все называли скоротечность игры, которая пробегалась буквально за деньдва, то на этот раз прохождение только одного уровня может занять у вас порядочное количество времени.

Отдельной похвалы заслуживает работа дизайнеров. Особенно мне понравилось удирать от стаи разъяренных зверей мутировавшего вида, продираясь сквозь девственные леса Южной Америки. А чего только стоят моря колышущейся травы, из которой то и дело норовит выскочить неопрятного вида крокодило-паук и отправить вас к праотцам. Что и говорить, открытого пространства и свежего воздуха в игре значительно прибавилось. Так что всех страдающих клаустрофобией милости просим! Хотя, мои дорогие, в некоторых местах вас может немного укачать. Попав в комнату с, мягко говоря, слабоватой гравитацией, можно почувствовать себя внутри огромного невидимого пинбольного автомата. И тогда главное — вовремя протирать монитор тряпочкой ☺.

Короче говоря, убойная игрушка получилась. Смело можно рекомендовать как отличное средство от депрессии и хронического расстройства опорно-двигательного аппарата.

Андрей Гайдут

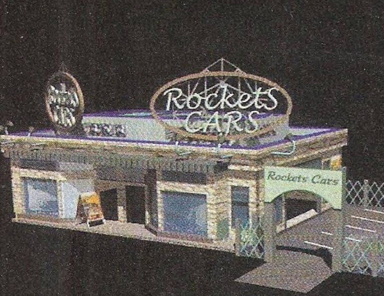




Название: Car Tycoon
Разработчик: Fishtank Interactive
Издатель: Fishtank Interactive
Жанр: strategy

Оценка:	7
Графика:	7
Геймплей:	6
Управление:	6
Звук:	7

О машинах, но не Gran Turismo



«Я гляжу ей вслед, ничего в ней нет, а я погляжу — на полку отложу». Такой вот гениальный стих родился у меня по поводу этой игры. Как следует из названия — мы клепаем автомобили, а потом их продаем. При этом пользуемся такими маркетинговыми штучками, как распродажи или бесплатное техническое обслуживание. Вот такой нехитрый сюжет. Принципы «магнатов» остаются практически неизменными.

Из года в год меняется только сфера деятельности: железная дорога, пиццерия, аэропорт. Чем вообще может подкупить какой-либо «Магнат»? Он может иметь в основе оригинальную идею, как например постройка самых замысловатых американских горок или создание лыжного курорта с последующим разгоном со склонов снежных людей, мешающих туристам.

А в продаже автомобилей нет особой романтики. Хотя здесь тоже можно было бы что-то придумать. Несмотря на то что игроку в **Car Tycoon** дается определенная свобода для конструирования, многое не подвластно воле играющего (например, цвет автомобилей определен заранее). Основные агрегаты, с которыми можно «поиграть», — это салон, корпус, ходовая часть и двигатель. То, насколько успешно игрок соединяет различные узлы автомобиля, отмечается специальными процентными показателями.



Первая и часто последняя надежда геймера в подобных играх — интересная экономическая модель. В данной же игре она просто банальна и местами даже скучна: вложил — нажил — вложил (и так много раз). Развитие сюжета линейное. Заработал энную сумму денег или произвел нужное количество «Запорожцев»: спасибо и до свидания — проходите на следующий уровень. Задание, само по себе, обычно не сложное. Особое внимание нужно уделять важным клиентам компании. Таким образом, значительная часть игрового процесса состоит из перескакивания от одной важной шишки к другой. Особенно это касается поисков более выгодных мест для вложения денег в рекламу своей продукции. Кстати, реклама помогает выполнению миссий, но ее роль не до конца продумана. Например, нелогичным выглядит ограничение количества возможных рекламных контрактов.



Еще в игре нужно следить за общей ситуацией, а с этим возникают проблемы, поскольку система меню немного запутана. Приходится порядком «последопытить», чтобы собрать нужную информацию.

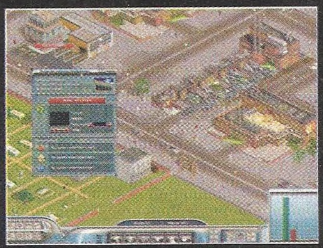
Поскольку вы — магнат, то и смотреть на абсолютно двухмерный мир вынуждены издалека. Можете увеличивать масштаб изображения — отсутствие неприятных эмоций гарантировано. Графика хоть и не блистает новизной, но сделана качественно и с хорошей детализацией. Музыка более или менее нормальная, хотя может и надоесть. А вот звуковые эффекты точно не будут напрягать, потому что их просто нет.

Неплохо то, что сценариев в игре сорок штук, хоть здесь побаловали.

А больше, честно говоря, и сказать нечего. Не впечатлило.

Игорь Предко









Название: Rayman M
Разработчик: Ubi Soft
Издатель: Ubi Soft
Жанр: 3D Arcade
Системные требования: P2 450, 64 Mb, 3D acc
Рекомендуемые системные требования: P3 700, 128 Mb, 3D acc



Что нам стоит Quake уделать?

Казалось, что после пошаговых *«Самогонок»* удивить меня уже просто невозможно. И вот что-то пошло не так... Подорванные ребята из Ubi Soft выпустили очередную игру из серии Rayman. На этот раз с подозрительной буквой M в конце. Чтобы вам окончательно стало понятно мое состояние, поспешу расшифровать эту самую литеру.

Итак, M — это далеко не молоко и, тем более, не мотоцикл, а самый что ни на есть всамделишный мультиплеер со всеми вытекающими отсюда дезматчами, ботами и прочей дребеденью. Кстати, версия игры для маленьких буржуев выйдет под названием *Rayman Arena*, что сразу толкает на проведение аналогий с незабвенной квакой. И, соответственно, с реками крови и горами костей. Не-е-а, мои дорогие, не дождетесь. Игра-то рассчитана, в первую очередь, на западных ребятишек. А их, как известно, гамбургерами не корми — дай только в школе из магнума отцовского пострелять. Так что на волне всеобщего контерстрайкерства, во избежание дальнейшего травмирования психики подростков, было решено сделать игру веселой и доброй.



Тут придется вас немножко озадачить. Дело в том что **Rayman M** поддерживает только один режим многопользовательской игры, который называется *«split-screen»*. То есть экран вашего тридцатишестидюймового монитора делится на две части, и вы с вашим другом замечательно рубитесь в игру, используя две мышки (как? разве у вас нет двух мышек?) и отчаянно стуча пальцами по одной клавиатуре. Представляете зрелище? А все это из-за исключительной многоплатформенности проекта. Вы еще не купили себе PS 2? Не переживайте. В конце концов, мультиплеерными играми мы не обделены, а с компьютерными соперниками играть тоже достаточно интересно.

Боты в Rayman M в наличии имеются. Пусть они не такие умные, как анрыловские — так ведь и игра-то рассчитана на младшую аудиторию. Эдакий промежуточный этап для детей при переходе от игрушечных солдатиков к всенощным рубиловам в Контру.



В основу Rayman M положено два игровых режима — «гонка» (прикольный забег с препятствиями) и «поединок», представляющий собой мультяшный «дезматч». Сами поединки и заезды проводятся на двадцати четырех ярких красочных уровнях, по двенадцати на каждый режим. Графика в игре действительно кардинальным образом отличается от *Rayman 2*. Заново переработаны текстуры и анимация, намного возросла детализация окружающего мира. Приятно, когда разработчики уделяют внимание радующим глаз мелочам. Жаль только, что динамического освещения обнаружить мы не смогли (еще один взгляд в сторону приставок нового поколения).

Уровни проработаны очень грамотно. Этапы, предназначенные для забегов, достаточно сильно отличаются от дезматчевых. Сказывается фирменное разнообразие, которое всегда отличало платформеры серии Rayman. В процессе гонки вы, например, можете выбрать несколько направлений пути. И хотя на первый взгляд это не кажется существенным, однако, поиграв немного, вы поймете, как правы были разработчики, введя эту фишку.



«Поединок» проходится намного быстрее. Но это и не удивительно, учитывая не слишком высокий уровень AI у ботов. Впрочем, не рискну называть этот фактором таким уж большим минусом для игры.

Короче говоря, Rayman M предоставляет прожженным геймерам хорошую возможность отдохнуть от спецназовцев, террористов и скелетов с лаунчерами, а неискушенным ребятишкам даст почувствовать все прелести многопользовательских шутеров. Легкая, яркая и просто приятная игра!

Андрей Гайдут









Название: Guilty Gear X
Разработчик: Arc System Works
Издатель: Sammy Corporation
Жанр: Fighting
Системные требования: P2-450, 128 Mb, 3D acc

ОЦЕНКА:	8
Графика:	8
Музыка:	8
Геймплей:	9
Управление:	8

Когда зубов мучительно много...

Люблю, знаете ли, друзьям морды бить и руки ломать. Особенно эффектно, как я заметил, смотрятся удары по голове с последующим вылетанием кровавых брызг вперемешку с зубами. А этот милый хруст костей... Да не пугайтесь, все это обычно происходит на приставках, да под какой-нибудь ядреный файтинг, когда сидим с товарищем и отрабатываем комбы на всех частях тела виртуальных бойцов. Но сейчас все же речь пойдет не о моем досуге, а о новом PC-шном файтинге **GGX**.

Не буду говорить, что файтинги на PC лучше консольных, а то страницу порвете, а в нее знаете, сколько труда вложено, сколько спаринг-партнеров забито... Так вот, у нас на руках настоящий 2D-файтинг (неимоверно!!!). Плосковат он, правда, как шутки нашего И. Предко, да и до боли в глазах обезображен взрывными яркими цветами, вроде делового костюма А. Гайдута (круто я их только что сделал, да?). Хотя это и есть стандартный представитель игр такого жанра, и пользоваться им нужно именно в таком концентрированном виде.

В GGX расклад получился следующий. Для начала надо присмотреться к избитым фэйсам пятнадцати драчунов, а потом выбрать самого похожего на себя. Я был просто расположен играть за нечто человекоподобное и с пакетом на голове — по имени Faust — хотя и других не менее экстравагантных персонажей хватает.









Потом к вам приходит понимание того, что в GGX реализована довольно сложная система боя. Поначалу так вообще хочется залепить клавой по монитору от злости за столь скоропостижные выносы. Не то чтобы тут сосредоточились знания всех школ восточных единоборств вперемешку с неимоверными приемами домохозяек с применением скалки — просто авторы заставляют использовать все освоенное вами только в самые нужные моменты, нанося удары с точностью до миллиметра.

В игре вам выдадут стандартную «линию жизни», а также *Tension* (для подбора нужных комбинаций ударов) и *Guard* (чтобы попасть точно в тот зуб противника, который больше всего раздражал вас). Особенно интересен факт необходимости почаще напоминать «партнеру» (кулаком по голове) о вашем присутствии. От этого действия значительно возрастают оба показатели и, соответственно, возрастают шансы замутить *Overdrive Attack*, после которой ваш спарринг-партнер превращается в человека, страдающего от карбункула или колостомы (лучше вам не знать, что это такое). Ну, или же можно обойтись пассивной *Faultless Defense*.





Кроме этих наворотов существуют еще *Instant Kill* и *Roman Cancel*. Проделать первый оказывается делом далеко не простым, ну а второй поможет побегать от значительно преуспевшего в отбивании почек противника. Хотя от ударов убегать считается делом абсолютно глупым — ведь можно пропустить самое интересное...

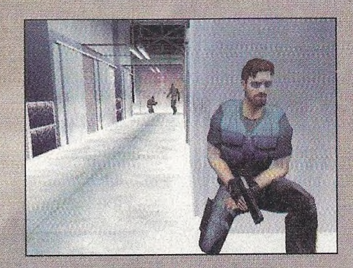
Вот еще моментик занимательный — в GGX можно делать себе маленьких товарищей, типа вы Master, а они — тупые твердолобые ученики, хотя на практике оно так и оказалось. В принципе, толку от них — что от вентилятора на морозе, зато смешно смотреть на этих бегающих под ногами верных вам камикадзе.

Ну, в общем, портировку файтинга GGX на PC можно считать удачной. Конечно, реальности в драках — что в индийских фильмах, да и игровые режимы новизной не блещут, зато, если не учитывать непонятную страсть авторов к зеленой крови (они там случайно ничем не болеют?), то игра получилась яркой, живой, веселой и... нужной. А как же по-другому — файтинги на «писюках» уже почти не делаются, а энергия у игроков скапливается. Так может дойти до того, что пользователи PC реализуют свою бойцовскую энергию на занесшем «ШПИЛЬ!» почтальоне...

Юрий Гладкий-сан

Название: Headhunter
Платформа: Dreamcast
Разработчик: Amuze
Издатель: Sega
Жанр: action/adventure

Оценка:	10
Графика:	11
Геймплей:	11
Управление:	9
Звук:	10



Один на всех

Начинается **Headhunter** как хороший мексиканский сериал. Главный герой с незамысловатым именем Джек Вейд обнаруживает себя на больничной койке. Естественно, у него полная потеря памяти. Но это не мешает ему



немедля взяться за расследование убийства отца одной красивой девушки (которая как бы невзначай появляется на горизонте). А надо заметить, что дело происходит в далеком 2019 году. Помимо кровопролитной войны с гномами, человечество обеспокоено ростом преступности. Американская организация под названием *Anti Crime Network* не только борется с криминалитетом, но и вырезает у преступных «ватажков» их пропитые печени и прокуренные легкие, дабы передать их потом более прилежным и, что самое главное, богатым гражданам. Производится этот «донорский» процесс руками наемников, охотников за головами, одним из которых до роковой амнезии и был Джек Вейд. А убитый человек — это не кто иной, как руководитель Anti Crime Network. Бедный Джек! По мере возвращения памяти и развития сюжета он будет узнавать, в какой коррумпированной организации он работал. Сколько тщательно скрываемых государственных секретов ему придется разведать!

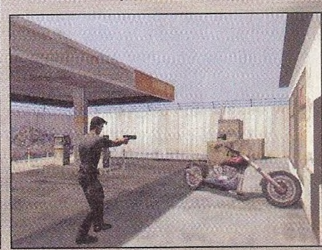
И главное, как завещал Фокс Малдер, trust no one. Кстати, параллели с «Секретными материалами» совсем не излишни — для работы над сценарием Headhunter'а пригласили сценариста X-files. Поэтому, *во-первых*, сюжет игры интересен и находится в тесном спле-



тении с развитием действия игры. Связь игрока с основной сюжетной линией поддерживается постоянными выпусками новостей и «киновставками». Роль портативного центра управления ходом игры выполняют часы Casio (дружба электронных компаний и производителей игр продолжается — вспомните Лару Крофт с ее органайзером Ericsson).

А *во-вторых*, нагнетается одиночество честного героя в этом мире продажных чиновников и беспринципных преступников. Это одиночество может изредка скрашиваться девушками а ля «обложка Playboy».

Для начала активных боевых действий Джеку не хватает всего-то ничего — вернуть лицензию охотника за головами. Поэтому он одевается в бо-



роду, стильные солнцезащитные очки и джинсы, садится на крутой байк и едет в офис конторы LEILA, которая эти самые лицензии и раздает. Причем слово «едет» не подразумевает прокрутку ролика, начинающегося посадкой на мотоцикл и заканчивающегося у другого



здания. Придется самому поуправлять железным конем, причем это станет одной из важных частей игрового процесса. Кататься на байке по большому американскому городу здорово, но здесь не обошлось без небольших глюков. Во-первых, мотоцикл не очень послушен в управлении; во-вторых, при столкновениях не возникает никаких повреждений, нельзя даже как следует из седла выпасть. Нереалистично немного.

Приключения в компании с нежной аббревиатурой LEILA просто жизненно необходимы для Джека. В определенные моменты игры нужно будет приезжать туда для прохождения тестов на профпригодность. Испытания включают в себя гонки на мотоцикле, стрельбу и проверку умения



двигаться и вести себя, как Штирлиц, или хотя бы как Джеймс Бонд.

Ну хорошо, с тестами и мотоциклом разобрались, а что делать в оставшееся время? Ответ прост: строить из себя что-то среднее между Ларой Крофт и Солид Снейком.



С одной стороны — придется много лазить по стенкам, двигать всякие ящики и разгадывать пазлы. Причем особой свободы в передвижении нет. Пока загадка не разгадана, дальнейшая часть карты недоступна. Иногда это просто надоедает. С другой же стороны — нужно много «шпионить»: прятаться по темным красться вдоль стен, уходить от прямого контакта с врагом. При перестрелках есть возможность маневрировать: перекатываться по полу, стрелять с колена.

Реализован игровой процесс просто здорово. Если добавить сюда кинематографический саундтрек и умопомрачительную графику с тенями, возникающими в режиме реального времени (особенно постарались создатели над главными персонажами), то выйдет, что Headhunter, по меньшей мере, достоин внимания. Возможно, не всем понравится сюжет, да и в управлении есть несколько недочетов. Зато в остальном Headhunter — настоящий хит.

Игорь Предко

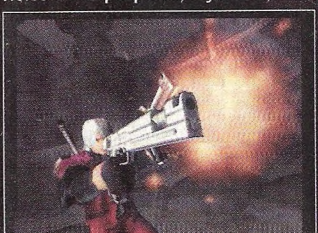
Название: Devil May Cry
Платформа: Sony PlayStation 2
Жанр: Action/Arcade
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom



Оценка:	11
Графика:	11
Звук:	11
Геймплей:	12
Управление:	12

Круги под глазами

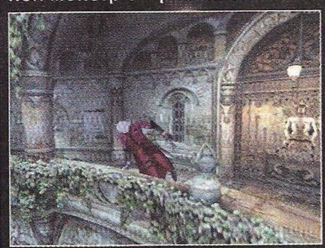
Эх, господа писишники, тяжелые времена для нас наступили. Вот уже в который раз приходится констатировать неспособность любимой машины выйти на уровень игровой приставки нового поколения. Графика, музыка,





геймплей в конце концов. Вот что значит многомиллионный проект. Еще одна идеальная игра на PlayStation 2. Похоже, что на этой консоли за один год появилось больше суперклассных игр, чем на компьютере за последние пять лет. Случайность? Закономерность, дорогие мои, закономерность. При всей своей любви к компьютерным играм смею утверждать, что времена их безраздельного царствования в сердцах геймеров (по крайней мере, западных) постепенно проходят, уступая место приставочному великолепию. Ладно, не буду о наболевшем, тем более что это тема для отдельной большой статьи. Может быть, в следующем номере.

Devil May Cry — очередной блокбастер от Capcom. Эта компания умеет делать нам страшно. Думаю, название *Resident Evil* вам о чем-то говорит. Долгие зимние вечера у камина перед старNone ньким домашним кинотеатром? А пузырек с корвалолом, к которому прикладывался сосед за стенкой каждый раз, когда очередной монстр отправлялся





к праотцам. Мелочь вроде, а как приятно вспоминать...

Так вот, DMC — это тот же RE, только раз в десять быстрее, красивее и аркаднее!!! Короче говоря, мой размерчик.

Сюжет? Ой, ну зачем вы! Полудемон-получеловек Данте, обладающий паранормальными способностями, спасает полностью трехмерный мир от потусторонней нечисти, что, в общем-то, не ново. Арсенал у героя солидный — от меча до реактивного гранатомета. И никаких тебе ограничений боезапаса. Стреляй — не хочу. Не хочешь — используй меч. Пятихитовое комбо за одну атаку, как минимум! Плюс ко всему, вышеупомянутые паранормальные способности: сила огня, возможность превращаться в супернавороченного демона и все такое...

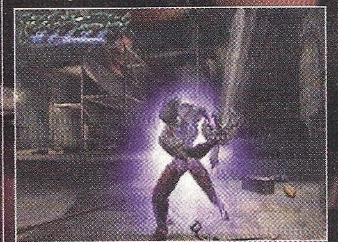
А монстры!!! Какой там, на фиг, *Serious Sam*!!! Это же мечта любого хардкорного геймера. Симпатичные, задорные, страшные и просто милые твари. Люди-крокодилы, например. Эдик Успенский отдыхает. Или мертвые с косами, которые, как изве-





стно, стоят вдоль дорог и отбирают у зазевавшихся прохожих сумочки и норковые шапки. Огромный и злой босс-паук, нагло пытающийся плюнуть в вас огненной слюной, какие-то уроды сплошь и рядом... И все они до безобразия хорошо прорисованы. И даже само безобразие прорисовано на редкость.

И происходит все это на бешеной скорости под потрясающую тяжелую музыку без единого глюка на самых разнообразных уровнях. Замки, пещеры, средневековые церкви, старый пиратский корабль-призрак... Атмосфера пугает и зачаровывает одновременно. А управление, кстати, идеальное. Или я об этом уже говорил?



Вот это я называю правильным подходом при создании игры. Каждый компонент — по максимуму; каждой, даже самой мелкой, детали уделено должное внимание. Каждая секунда времени, проведенного за игрой в Devil May Cry, должна принести вам несказанное удовольствие. Более миллиона копий игры, проданных по всему миру, только подтверждают это. Как говорится, комментарии излишни.

Андрей Гайдут

Название: Gunfighter: The Legend of Jesse James
Платформа: PSOne
Разработчик: Rebellion
Издатель: Ubi Soft
Жанр: FPS

Оценка:	7
Графика:	6
Геймплей:	8
Управление:	6
Звук:	7

Снова «Лимонадный Джо»

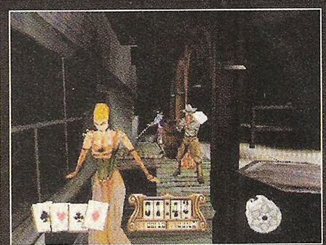
Название этой игры совершенно не оставляет места для интриги. Первая часть названия намекает на то, что придется палить из пистолета, а вторая дает прямую наводку: Дикий Запад. В одном из предыдущих номеров журнала Андрей Гайдут поразмышлял на тему ковбойства, описывая *Desperados*, так что сейчас всласть порассусоливать не получится. Придется сразу рассказывать об этой не особо продвинутой стрелялке от первого лица.

Хотя игра не совсем уж дремучая. Нужно просто обзавестись супер-пупер-гипер-бластером для приставок PlayStation, то есть, по-человечески,— пистолетом. Если же вы, как и большинство геймерского населения, пользуетесь одним лишь джойстиком, то игровой процесс в *Gunfighter* для вас, мягко говоря, несколько усложнится. С другой стороны, мы не ищем легких путей, и преодоление пяти основных и четырех бонусных уровней будет тем более приятным, если единственным вашим оружием станет джойстик.

Украина — страна снайперов. Наши биатлонисты и лучники всегда что-то выигрывают. А как у нас умеют стрелять сигареты!.. Но вернемся к истокам.

Предыстория приключений, которые сваливаются на голову игрока, стара как мир и использовалась, по меньшей мере, в 500 вестернах, 2 000 индийских фильмов и в 50 рекламных роликах. Вашу девушку похищает какой-то антиамиго. Задача — спасти ее, поучаствовав заодно во множестве милых бесед с использованием «горячего» оружия.







Хотя можно схлопотать не только пулю в лоб, но и смачную оплеуху (все, как в нормальном вестерне). Враги появляются из разных нычек, главное —вовремя их нейтрализовать, не забывая перезаряжать свой кольт и поглядывать на таймер. Кстати, иногда это здорово отвлекает. Раз уж начал критиковать, то еще добавлю, что соперники при ближайшем рассмотрении оказываются слишком угловатыми, а звуковое сопровождение быстро надоедает. Кроме того, никто не собирается предупреждать тебя, если жизнь героя на исходе, из-за чего бывают неприятные моменты вроде: «...вот, блин, убили на самом интересном месте!». Часто трудно разобрать, насколько силен появившийся соперник. Да и сами соперники распределены как-то неравномерно, что делает некоторые уровни намного более сложными, чем другие. И это при том, что играть джойстиком и так занятие не из самых легких и приятных.

Но есть и ложка меда в этой бочке с неприятным запахом. Даже не ложка, а где-то треть бочки. Прежде всего — игра не примитивна, попадаются прикольные моменты, вроде простреливания веревки, на которой собираются повесить хорошего человека. Кроме того, в Gunfighter неплохо задумана и воплощена соответствующая атмосфера. Причем это не добродушная (а ля «Бульвар Капуцинов») веселуха, а нечто гораздо мрачнее. Есть много мини-игр, что делает игру более разнообразной. Интересно обыгран процесс ухода игрока в мир иной вследствие артобстрелов племенами апачей — как только вам нанесут смертельное ранение, на экране появятся приятные круговороты. А случаться это будет довольно часто, поскольку игра далеко не легкая.

Игорь Предко

Название: Batman: Vengeance
Платформа: PS2, Gamecube, Xbox
Разработчик: Ubi Soft
Издатель: Ubi Soft
Жанр: Action



История про «богатенького Буратино», который боролся со злом



Я — сопля, прилипшая к твоему ботинку;
я — голубь, нагадивший тебе на голову;
я — налоговый инспектор, пришедший в пятницу вечером;
я — Черный Плащ / Бетмен / Человек-паук / Супермен /
Мальчик-крот / Девочка-барсук / Дедушка-медуза.
Из мультфильмов

В Бетмена в свое время хорошо игралось. Помню, была на Сеге такая игра, называлась «Бетмен форева» (что-то вроде «Бетмен навсегда»). Так вот, это был, на мой взгляд, один из лучших 16-битных геймов. Но те времена давно прошли. Сейчас в моде хорошо упитанные трехмерные герои и совсем другие приставки. И вот на всех этих приставках вместе взятых вышла недавно игра *«Бетмен: месть»*. Сделана она не по фильмам о доблестном человекомыше и даже не по одноименным комиксам, а по мотивам мультипликационного сериала. Завязкой служит то, что *Джокер* (вечный антипод Бетмена) похищает ребенка. Хорошие люди такой подлости не прощают, поэтому придется вам достать из шкафа изъеденный молью плащ, подкачать колеса на бетмобиле и выйти на тропу войны.

Действия будут разворачиваться в городе под названием *Готхем Сити* (как ни странно ☺).





19 больших уровней, поделенных между шестью локациями,— вот где зло в очередной раз получит смачный плевок в рожу. И знаете, на это торжество добра приятно будет посмотреть. Причем на GameCube графика еще лучше, чем на PS2, а на Xbox она просто супер. Честно говоря, графика — это единственное (хоть небольшое) отличие вариантов игры для трех приставок.

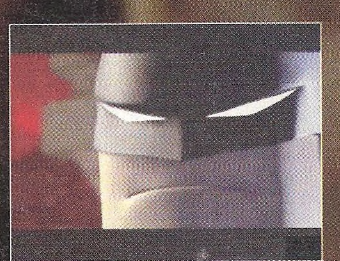
Кроме визуальной части, «**Batman: Vengeance**» интересен также смысловым наполнением. Не бойтесь, ничего чересчур умного в сюжете вы не найдете, я о другом. Жанр игры — это что-то среднее между платформером, стрелялкой, гонками и файтингом. В основном Бетмен будет двигаться по уровням в перспективе «от третьего лица». Интересно, что среди опций управления: возможность прижиматься к стене, красться вдоль нее, а также умение «дельтапланерить» при помощи плаща. При этом не нужно забывать о постоянных прыжках и о разгадывании головоломок. При стрельбе и запускании сетей в соперника камера переходит в положение «от первого лица». Еще есть режим рукопашного поединка. Первоначально Бетмен владеет только простым ударом рукой или ногой, а также плевком на 1,5 метра. В дальнейшем боевые способности улучшаются, появляются комбы и суперудары.

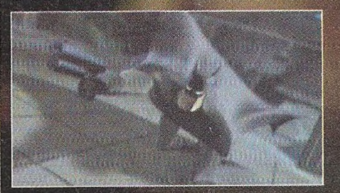












Некоторые уровни сделаны «по-гоночному». Придется забраться в кабину пилота бетсамолета или сесть за руль бетмобиля и посоревноваться а ля *Twisted Metal*.

При всем их разнообразии, ни один из возможных вариантов игры не идеален и далеко не дотягивает до «хардкора». Сюжет игры совсем не глубок и далеко не психологичен — такой себе поп-корн для обывателей.

Но игра *просто интересная*, потому что... Правильно, потому что разнообразная и офигенно красивая.

Игорь Предко



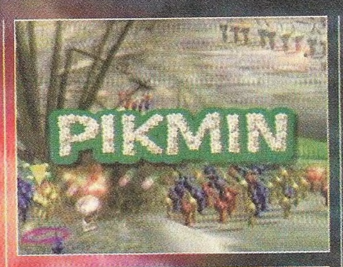
Название: Pikmin
Платформа: GameCube
Разработчик: Nintendo
Издатель: догадайтесь с трех раз
Жанр: strategy

Умные, но не муравьи

Я люблю эту игру хотя бы за то, что она прикалывается над Тамагочи и Starcraft'ом одновременно.
Неизвестный геймер XXI века, скорее всего — японец

Однажды один ничем не примечательный капитан звездного корабля по имени *Олимар* путешествовал, как обычно, во времени и пространстве в поисках разного космического хлама. Но тут случился облом в виде астероида, который попал в ветровое стекло корабля. Пришлось срочно падать на неизвестную планету. Когда Олимар вылез из своего звездолета, то обнаружил, что планета оказалась зеленой и травянистой, но наполненной окурками и пустыми консервными банками. Надо заметить, что ростом наш капитан не вышел («Незнайка в Солнечном Городе» видели? — он примерно такой же). Поэтому окружающая среда вызвала у Олимара чувство глубокого расстройства, которое он не преминул выразить в злостном пинании окружающих кустарников.

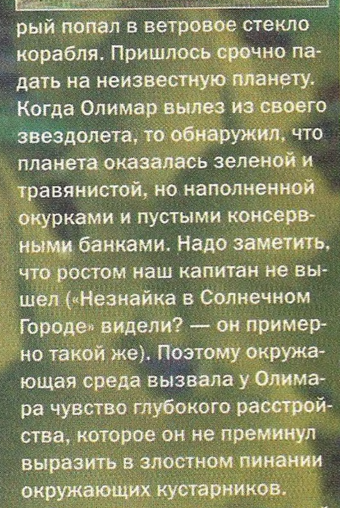












Одно из пинаемых растений посмотрело на капитана преданными глазами и тихо сказало: «Батя, не губи». Олимар испугался, но виду не подал. Он выдернул растение из земли и спросил, как его зовут. В ответ растение только глупо улыбалось. «Тогда будешь Пятницей, нет — Тридцать Первым Мая! Нет, тоже не прикольно. Тогда будешь Пикмином! Согласно?». В ответ растение радостно распустило листву на голове и позвало шестьдесят восемь своих собратьев. Все начали водить хороводы и петь народные песни. Но тут откуда-то свыше послышался Голос Из Прекрасного Далека: «Олимар, хватит фигней страдать. Твой корабль потерял на этой планете ровно тридцать запчастей. Их нужно собрать ровно за тридцать дней. Тогда ты сможешь улететь. А если не сделаешь этого, то батарейка на твоем звездолете сядет и ты навсегда останешься здесь». Не то чтобы капитану не понравилось в обществе маленьких Пикминов, но дома на планете X_[Yozh]081 его ждала жена и трое маленьких детишек-гуманоидов. Так что он собрал своих новых друзей на небольшое партсобрание и объяснил, что придется им ему помочь. Те были совсем не против. Повелевать Пикминами довольно просто — с помощью свиста. Причем отряд в подчинении капитана может состоять из ста маленьких бойцов, а они способны на многое: могут воевать, строить мосты и ломать стены. Красные Пикмины не боятся огня и воюют, как спецназовцы; синие замечательно плавают; а желтые переносят на себе взрывчатку и прыгают дальше всех. С такой толпой проще простого завалить какого-нибудь кузнечика или найти потерянный поршень от звездолета.



Постепенно задания становились сложнее, приходилось не просто строить что-то или побеждать соперников налетом. Более серьезные враги требовали более продуманной тактики. Но капитан был готов к этому. Его воины развивались. На их головах вместо листьев стали появляться цветы, что символизировало увеличение боевого опыта и жизненных сил. Было много потерь. Кто-то тонул в воде, кого-то настигал клюв или хобот врага, губил язык пламени. Те, кого вечером не успевали забрать на корабль, тоже погибали. Но Пикмины сражались под началом своего капитана. И они побеждали. А на тридцатый день Олимар нашел последнюю деталь и свалил с планеты к жене и детям. Грустно, правда?



P. S. *Все имена героев выдуманы. Любое совпадение с реальными Пикминами и Олимарами прошу считать случайным.*

Игорь Предко

Название: Final Fantasy X
Платформа: PlayStation 2
Разработчик: Square
Издатель: Square
Жанр: RPG

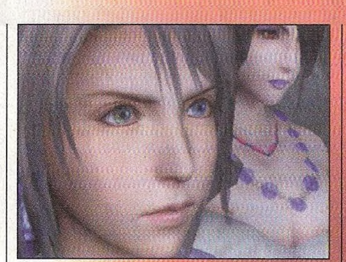




Бесконечная (надеемся) история

Какие ассоциации возникают при слове «Япония»? Харакири, Фудзияма, камикадзе и Марио. «Эй, постой! — закричат мне пятьдесят миллионов геймеров.— Ты забыл добавить **Final Fantasy**!» Да, действительно, грех не вспомнить о серии, которая возвела жанр RPG на такой высокий пьедестал. И теперь от каждой новой Final Fantasy ждут чего-то эдакого. И самое интересное, что ожидания всегда оправдываются.

Давно это началось, еще в 1990 году. Тогда для приставки, известной в народе как *Nintendo*, была выпущена игра под скромным и не располагающим к продолжению названием Final Fantasy. Но эта ролевуха пришлась людям по вкусу, и японские умельцы начали клепать «фантазии» по разу в год, а то и чаще. Названия менялись, к ним добавлялись все новые и новые циферки, серия постепенно перекочевала на Super Nintendo, но настоящий расцвет, без сомнения, наступил в эру PlayStation. Все части с седьмой



по девятую отличались и были интересны по-своему. Особенно это оценили японцы, скупившие три миллиона копий каждой серии. И вот пришла юбилейная, *десятая* часть Final Fantasy — как всегда, классная и во многом инновационная. Пришла, к великому сожалению большинства наших геймеров, уже на PlayStation 2.

FFX — до ужаса японская игра, по максимуму очищенная от американизмов. И это мне лично импонирует. Из общей колеи немного выбивается разве что воплощение зла — по имени *Sin* (т. е. грех), которое очень похоже на «абсолютное зло» из «Пятого элемента». Разве что в Final Fantasy оно так быстро не летает. Ну и happy end игры тоже «по-американски» звучит. Но какой разработчик не лю-

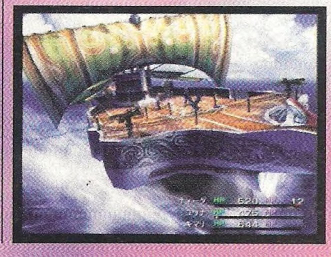


бит happy end'ов? Представляете, рубился часов пятьдесят, а тут — трах-бах! — все сели и давай себе харакири делать. Обидно как-то. Кстати, рубиться можно и сто часов, но это занятие для особо влюбленных в сериал и любящих, чтобы ни один пазл не остался неразгаданным. И самое странное, что сюжет при всем при этом остается практически линейным. Во время путешествий героев по карте все время будет блымать красный маньячок, в смысле маячок,



указывающий на нужное место. «Как это? — возмущаются матерые эрпэгэшники.— Мы такого линейного хамства не потерпим!» «Не нервничайте,— отвечают создатели,— зачем вам эта свобода действий? Сюжет и так классный, секретов всяких — хоть отбавляй, да и, кроме того, на карте никогда не потеряетесь». «Сюжет-то классный,— заявляют другие,— но почему неиграбельные ролики занимают так много времени? И вообще, зачем столько лишне-

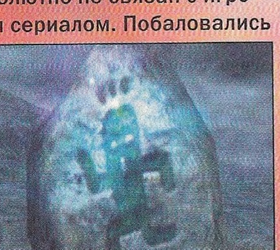








го базара?». Тут уж ничего не скажешь — традиции Final Fantasy. Нужно раскрыть характеры героев; ну, и вообще желательно, чтобы все было как в кино. Square так любит кинематографичность, что даже создала фильм *«Final Fantasy:The Spirits Within»* (мы писали о нем пару номеров назад). Сюжет, кстати, абсолютно не связан с игровым сериалом. Побаловались



немного (четыре года ☺), фильм в прокате провалился, решили дальше игрушками заниматься.

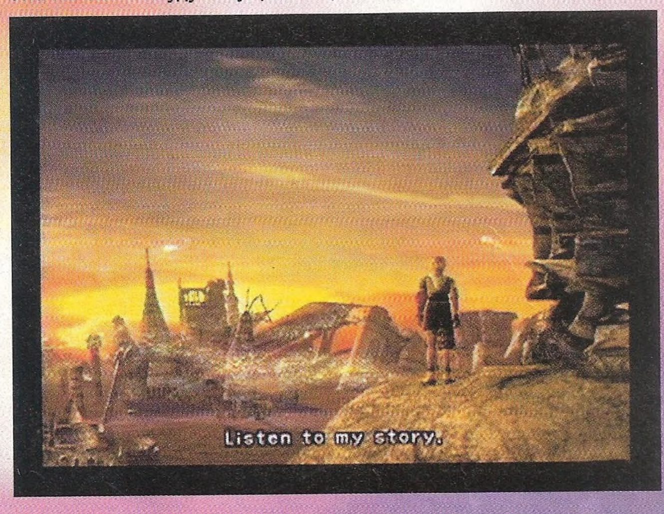
Скажу сразу — музыка в игре на пять, простите, на двенадцать балов. Мелодии колеблются от классики в хоровом исполнении до рока и попсы.

Да, совсем забыл представить. *Тидус* — главный герой игры. Парень с мелированными волосами. Преобладающий в одежде цвет — желтый. Характер — добрый до противности. Не женат. Будучи существом, поглощенным Sin, Тидус обнаруживает себя в мире, который напоминает книги начинающих писателей в стиле фэнтези. Мир этот, как и главный герой, приятен и ярок до безобразия. Но Sin не дремлет. И остановить его может только хрупкая девушка Юна, которая в свободное от кройки и шитья время промышляет магией. К ним присоединяются еще несколько героев, вроде ниндзи-



отставника Аурона или доброго здоровяка Вакки,— всего будет семь человек. Это сборище будет путешествовать по полностью трехмерному пространству, часто попадая в различные храмы, а еще чаще — в переделки.

Герои наконец-то заговорили, и геймер сможет теперь наслаждаться многоминутными монологами и диалогами, вместо привычных субтитров. Здорово то, что при переходе в режим боя вид игры не изменяется.





Еще более плавным стал переход от игры к роликам, которые сделаны на ее движке.

Но вернемся пока к боевой системе — одному из краеугольных камней Final Fantasy. Этот аспект претерпел серьезные изменения. Одновременно в поединке может участвовать до трех героев, но практически во время каждого хода возможен «обмен» — то есть фактически все герои имеют шанс принять участие в сражении. Для Final Fantasy это серьезный шаг вперед.



Раньше всем лишним героям приходилось ждать в стороне, пока горстка «избранных» принимала на себя все удары.

Помочь в борьбе с врагом смогут «дружественные твари» — аэоны, которых Юна способна призывать на поле боя. Они теперь не просто появляются, делают свое дело и исчезают. Аэоны становятся полноправными бойцами, их можно прокачивать и, самое прикольное, восстанавливать после безвременной кончины.

Единственное, что напрягает в этих друзьях человека — это привычка появляться каждый раз на поле боя после приблизительно пятиминутного наполненного драматизмом ролика. Ролики эти, конечно, красивые, но, честно говоря, быстро надоедают.





Оружие и броня выполняют стандартные для таких игр функции, и ничего особенного о них сказать нельзя. Из традиционных элементов боя — суперудары в стиле файтинга (выполняются не очень сложной комбинацией клавиш).

После удачного боя — законное улучшение характеристик героев. Только вот реализовано оно в FFX странновато — в виде «лабиринта», состоящего из больших и маленьких сфер. Путешествуя по этому лабиринту каждым из героев и подбирая новые способности, игрок может развивать соответствующие характеристики для отдельных героев и для их групп.

Веселым расслаблением на фоне борьбы с монстрами выступают мини-игры: *блицбол* и гонки на цыплятах-мутантах под названием *чокоборейсинг*.

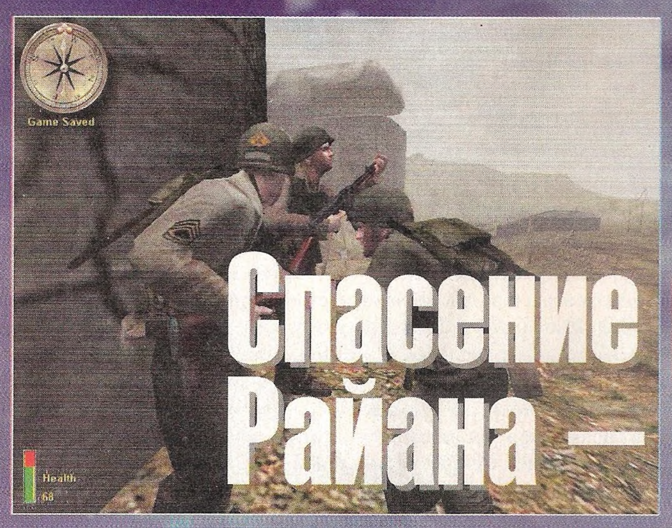
Блицбол — это подводный футбол с элементами карточной игры (здорово звучит, правда?). Двигаться с мячом можно в реальном времени, а когда дело доходит до передач или ударов, начинают проверять твои тактико-технические показатели. У кого они круче, тот и перехватывает мяч. Тидус по сценарию — звезда блицбола.

Резюмируя, скажу, что ядро Final Fantasy — сюжет, бои и графика — остались в десятой части на высоте. Изменения, скорее, пошли на пользу. Грустновато немного, потому что, скорее всего, десятая часть — последняя в своем роде. Ведь *FF XI* — многопользовательская игра, а это гарантирует отход от старых традиций.

Игорь Предко



Hero of The Game



Оценка: 11
Графика: 11
Геймплей: 12
Управление: 12
Звук: 11

Спасение рядового Райана — первая кровь

Вот он, долгожданный **Medal of Honor: Allied Assault**. Долгожданный — не то слово. Игра по всем параметрам должна была обойти своего конкурента — другой свежий FPS о Второй Мировой, тоже созданный на базе Quake III,— *Wolfenstein*.

Сама мысль о МОНАА вызвала у меня такие спазмы, что люди шарахались — а не инфаркт ли парня прихватил? Но так как приступы стали обычным явлением, родственники заперли меня в туалете, пристегнув наручниками к трубе, чтобы я не наделал глупостей. Но вот он — релиз! Наручники отстегнули, дав возможность купить CD…

Ну что ж, первые ожидания оправдались — при инсталляции появилось именно название МОНАА, а значит у меня в руках действительно творение компании 2015, Inc., долгое время убивавшей своих фанатов рассказами о том, что в новой игре можно будет пострелять из секстильона миллионов видов оружия (но не больше сорока двух), и все будет так РЕАЛЬНО, что глаза выпадут, а уши… уши, короче, тоже выпадут. «И если правда, что к игре приложил свои длинные руки Спилберг, то МОНАА явно должна быть не менее захватывающей, чем фильм «Спасение рядового Райана»,— таков был ход моих мыслей.

Игра, честно говоря, сразу же понравилась. Бегу по песку Алжира, и песок скрипит, как… ну, как песок! Стрельба со всех сторон, крики раненых… Я — главный герой по имени Лейтенант и по фамилии Пауэлл — и еще несколько парней в форме союзнических войск бежим в команде рэйнджеров, захватывающих деревушку. Но, блин! Что за ерунда? Звук-то двухканальный! Задние колонки жарят то же самое, что и фронтальные! Вот вам и полная реалистичность…

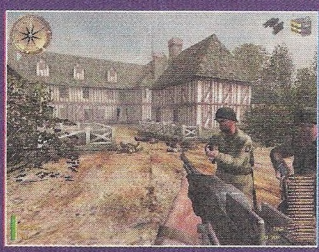
Выбегает несчастный немец — смерть эсэсовцу! — стреляем всей тусовкой! Мясо… А-а-а!!! Да, елки же ж палки! Какое там мясо?! А где кровь этого фрица, расстрелянного в упор из четырех шмайсеров? Смотрим FAQ на официальном сайте: «Так как на немецких солдатах было одето много формы, крови при попаданиях в них видно не было…» Нет, ну кто это сказал?! Да посмотрите хоть *Wolf* — каждый убитый фриц фонтанирует красными брызгами! Но, в общем-то, разобрались: чтобы не ставить на игру лейбл «детям до 16-ти», кровищу убрали. Радуйтесь, мол, мамаши! Дети играют в страшные игры, где сотнями мочат ни в чем не повинных людей, но без крови!





Ладно, пусть без крови. А? Что? Вы спрашиваете, почему я назвал этот обзор «Первая кровь»? Ну, во-первых, я фильмы про Рембо люблю. А во-вторых, я, когда в МОНАА играл, пиво открывал, порезался — кровь из пальца пошла…

Итак, следующая миссия: «Следуйте за чуваком из SAS». Вперед за орденами! То есть за медалями. Пробежались, постреляли, что-то взорвали… Конец кампании. Скучно! Попробуем еще раз, только теперь я первым пойду — ладно, мужик из SAS? Я впереди, на белом коне, влетаю в крепость. Оппа! А что это за тип на втором этаже? В первый раз я его не заметил, помчавшись за английским спецагентом. Бегом по лестнице (сасовец побежал по старому маршруту, останавливаясь, как дагун, в тех же точках), зачистка территории, и — надо же! — свои: тут пытали мужика из союзных войск. Поговорили мы с ним, взял он винтарь со стола… Надпись на экране: «Офицер из SAS погиб смертью храбрых (видно, подавился булочкой), миссия провалена…» Да что же ты за лох, господин сасовец?! Потом выяснилось, что союзники без меня, как слепой без поводыря,— лезут













под пули снайперов, в ямы к змеям, после первой не закусывают и вообще ездят по эскалатору, заступая за желтую ограничительную линию... Зато они типа неуязвимые — стрельни в них, а они только шатаются. Но попробуй, стань такому «соратнику» на линии выстрела — стрельнет в спину. У них вместо AI паранойя развилась — бей своих, чтоб чужие боялись...

Игра бескровная — правда. Но детям до 42 играть не рекомендуется... Я, например, чуть со стула не свалился, после того как попал в одного фрица, а он возьми да и взвой всеми четырьмя колонками и сабвуфером, как жертва доктора Ганнибала Лектора! Или вот, например, обходишь казармы, а оттуда молоденькие блондины выбегают, в одних кальсонах, с винтовками наперевес... Ты в них стреляешь, а они стонут, как в кресле стоматолога, и отползают, цепляясь за стены, с ужасом в глазах...

Я смахнул слезу и продолжил. Оказалось, что это только у союзников мозгов кот наплакал — AI противника превышает все мыслимые нормы: они стреляют из-за угла, высунув автомат, в ближнем бою могут запросто дать по морде прикладом, отбрасывают не понравившиеся гранаты. И, кстати, все они, как монстры в старых добрых играх, явно пользуются телепортами. Бывало, пройдешь комнату, коридор — нет никого. Возьмешь нужный документ со стола, разворачиваешься, а за спиной 12 фашистов, свора немецких овчарок, танк «Пантера» и авиация на подлете. Что тут сказать?

Потом я понял, что это просто задумка авторов-американцев, которые любят сюрпризы. Вот и тут, чтоб не скучать, они влепили таких сюрпризов по десять штук на уровень — тут и грузовик из пустого гаража, и танк, приехавший из-за поворота, где, кроме болота, только лес густой, и прочие радости.

Бывают и другие сюрпризы.



Вот бежишь ты по дороге, и тут напарник говорит: «А давай искать рацию!». Бежим направо, через пустой (после трех взорвавшихся гранат) дом, мимо ползущих блондинов — и тут случайно посреди дороги рация! Вот удача! Лучше бы этот мой напарник в лотерею играл — с такой-то удачей: рации, наверное, не везде в лесу валяются! Бежим назад, подбегаем к дому, а там — «Surprise!» — рота пулеметчиков (все блондины), и из подвала перископ атомной подводной лодки высовывается.

Много в игре других замечательных и реалистичных (с американской точки зрения) моментов — это и ружье, которое, выпав из рук мертвого снайпера, зависает и медленно прокручивается. Сам труп в то же время медленно плывет по воздуху... Явно в царствие небесное.

А бег некоторых зольдатенов живо напомнил мне занятия по физ-ре в школе. Как сейчас помню крики престарелой тетеньки: «Бегом, ноги вперед, коленки вверх, носочки вскидываем, локти в стороны, голову наклонили, спину выгнули, грудь прогнули, пальцы на ширине плеч, и быстрее, быстрее!» Таким же макаром, оказывается, бегали фашисты во времена Второй Мировой. Интересно было бы посмотреть и на своего персонажа — если бы я увидел, что бегаю так же, то, скорее всего, застрелился бы из первого же шмайсера.

И меня мучает один вопрос: как может снайпер скакать по пересеченной местности, как бешеная лошадь, перезаряжая при этом винтовку и глядя в оптический прицел? А этот трюк — коронный номер мистера Пауэлла!

Кстати, судя по игре, суперагентом быть очень просто: получив задание, нужно сразу же посмотреть на компас, который и покажет направление прямо на цель миссии! Ну, а на месте, когда уже доберетесь до цели, сам объект похищения или взрыва тоже найти просто — он мигает ярко-красным цветом, будь то рация или самое взрывоопасное место в подводной лодке — все они помечаются добрыми фашистами, чтоб агенты не путались.

Но игра гуманна. Ведь за всю игру — никаких жертв среди мирного населения! Это потому, что ни самого «мирного населения», ни хоть каких-то коров, кошек, даже мух — ничего этого нет. Складывается впечатление, что перед началом боевых действий немецкие оккупанты вывозили все население, включая земляных червей, в Рейхстаг — чтобы те служили их злобным блондинистым целям. То же самое касается и обслуживающего персонала — фрицы, скорее всего, сами себе готовили, сами дома подметали (чистота идеальная!) и даже занавески вышивали. Зато каждый дом, где жили оккупанты (будь это хоть барак посреди пустыни), оборудован унитазом.

Похвалю музыку в игре. Все хвалят, и я похвалю. Правда, я эту музыку не слушал.

Да, игра, так сказать, самобытная. Проходил я 5 миссий целых две ночи и один вечер. И вот он, финал. Single пройден. За всеми недостатками скрывается интересный шутер, много умных врагов, прикольные и совсем не однообразные задания.

Что еще? Ах, да: мультиплеер не подкачал — тут все достойно. Но это тема отдельного разговора.

Max Pagan







А нам летать охота...

Ездить на автомобиле в XXI столетии? Что за чушь! Человек создан для того, чтобы *летать!*

Наверное, жители города Саннивейла в Калифорнии были удивлены, увидев, как у здания компании Millennium Jet группа до зубов вооруженных разнообразной электроникой людей начала испытания аппарата, который вы можете лицезреть на картинках.

Как оказалось, это были первые попытки полетов на индивидуальном минивертолете *Solotrek XVF*. Управлял аппаратом один из его создателей — Майкл Мошье. Полет продолжался недолго (всего девятнадцать секунд) и стал заключающим этапом шестилетней работы.



Что же представляет собой это чудо техники? Solotrek XVF — снабженная парой крупных пропеллеров 146-килограммовая конструкция высотой примерно в 2,5 метра. Пилот «надевает» ее на себя и управляет аппаратом с помощью двух джойстиков. По утверждению создателей, это не сложнее, чем водить машину (кстати, цена аппарата будет соотносима с ценой дорогого спортивного автомобиля — почти 300 тысяч долларов). Пропеллеры вращает обыкновенный бензиновый двигатель. Благодаря ему, Solotrek развивает скорость до 130 км/час. Бензина в баках хватает на 240 км.



На реализацию проекта потребовался не один миллион долларов, и если бы за спиной Millennium Jet не стояло американское военное ведомство и NASA, вряд ли он оказался бы воплощен в реальность. Скорее всего, первым покупателем мини-вертолетов станет именно военное ведомство США.

Хотя Solotrek еще будет усовершенствоваться (в нем появится встроенный GPS-навигатор и средства повышения безопасности полета), главные трудности уже преодолены. Компания планирует начать производство через два года.

Европа, в отличие от Штатов, видит в летающих аппаратах, прежде всего, решение далеко не военных проблем — таких как, например, пробки на дорогах. Первые заказчики — полицейские и спасатели. Как сообщает голландская газета «De Telegraaf», в настоящее время правительство Нидерландов рассматривает вопрос о государственной поддержке производства так называемых «летающих» автомобилей.

Голландские власти и прежде интересовались возможностью создания подобных устройств, однако всякий раз технические или юридические проблемы становились преградой для их внедрения. Устройство, проект которого сейчас изучается в голландском правительстве, был разработан в Техническом университете Дельфта с учетом рекомендаций Министерства транспорта страны. Он представляет собой нечто среднее между автомобилем и автожиром. Автожир (от греческого *autos* — сам и *gyros* — вращение) — это летательный аппарат, отличающийся от самолета тем, что основной несущей поверхностью служит воздушный винт-ротор, свободно вращающийся вокруг вертикальной оси под действием встречного потока воздуха.

Аппарат приводится в движение небольшим дизельным двигателем и на земле может развивать скорость до 74 миль в час. Чтобы оторваться от земли, ему требуется разбег 50 метров. Поднявшись в воздух, автожир может лететь вдвое быстрее, достигая полутора сотен миль в час. Приземляется он вертикально и может сесть практически в любом месте.

В университете уже построены действующие модели аппарата. «Прототипы работают очень хорошо»,— говорит разработчик «летающего» автомобиля Джон Беккер. Для вождения такого автомобиля не требуется особой квалификации, хотя определенную летную подготовку все же пройти придется.

В статье использованы материалы сайта www.compulenta.ru

Железный БУМ

«Mira» — новинка от Microsoft

На проходившей в январе в Лас-Вегасе выставке International Consumer Electronics Show было представлено много интересного. Открылось шоу выступлением Билла Гейтса. Кроме всего прочего, он самолично представил новую технологию от Microsoft под названием *«Mira»*. Эта система позволяет работать с компьютером из любой точки дома при помощи портативного монитора с беспроводным интерфейсом. Естественно, что центром всей системы является плоский дисплей с сенсорным вводом, а работает все это под Windows XP. При наличии в компьютере входов видеосистем и плат телевизионных приемников «Mira» может использоваться как телевизор и видеомагнитофон.



На выставке также был представлен ультрасовременный пульт дистанционного управления *«Freestyle»*, который может руководить даже действиями игровой приставки Xbox.

Медленно, но уверенно движемся к дому будущего: единый центр развлечений управляется с одного пульта, по дому бегают электронные собачки, а по стенкам ползают электронные тараканы…

Электронный язык

Человек — существо уникальное. Одно из его уникальных качеств — способность ощущать вкус. Но ученым все неймется, и теперь даже эта сложная функция покорилась науке и привита роботам. Исследователи из Бразилии создали карманный дегустатор вкуса пищевых продуктов. Он даже способен различать примеси, недоступные для человеческого восприятия. Это очень удобно, потому что не все жидкости на этом свете хочется пробовать на вкус, а роботу все это по барабану. К тому же устройство никогда не «устает».

Метод, применяемый учеными для моделирования вкуса, довольно прост. Как известно, люди различают кислое, сладкое, соленое и горькое. Поэтому в искусственном анализаторе содержится четыре различных химических сенсора. Они соединены с электронной схемой. При соприкосновении датчиков с кофе, чаем или кефиром происходит химическая реакция, на основе которой строится математический граф. Каждому вкусу соответствует какое-то графическое отображение.

Обидно получается — наука влезает даже в самые интимные части человеческой жизни. Хотя, с другой стороны, теперь есть кому пробовать яды.

Портативный экскурсовод

В Бристольском университете явно некуда девать деньги. Как еще объяснить их последнее изобретение? Новый прибор *HandPC* надевается на запястье и служит для… нахождения пути к ближайшему бару (то есть пабу). Помогает осуществлять такие путешествия система глобального позиционирования и собственная база данных, в которую занесена информация обо всех пабах в округе. И когда владелец обращается за помощью к этому устройству — немедленно получает координаты четырех ближайших пабов и их подробную характеристику. Пока география эксперимента распространяется только на территорию, прилегающую к Бристольскому университету. На очереди — испытания кибержилета, который поможет туристам ориентироваться в незнакомой местности

Графические мечты

Это не сон и не издевательство над слабыми нервами украинских геймеров. Дата официального анонса графических карт на новом чипсете *NVIDIA GeForce4 MX, или NV17*,— 5 февраля 2002 года.

Первой компанией, показавшей свои изделия, стала тайваньская Prolink. Седьмого февраля в Японии начнутся продажи карт на GeForce4 MX от Prolink. Первая из них — PixelView GeForce4 MX440 (MVGA-NVG17GA) — наделена следующими характеристиками: частота ядра — 270 МГц, 64 Мб памяти VRAM с частотой 200 МГц, ТВ- и DVI-выходы.







Вторая модель — GeForce4 MX460: частота ядра 300 МГц, 64 Мб памяти с частотой 275 МГц.

И наконец, модель GeForce4 MX420: ядро 250 МГц/166 МГц память (64 Мб, SDRAM).

Предположительная цена карты — порядка $200. На упаковке новой карты — довольно милые животные непонятного роду-племени.

SOSтавить программку,
SYSтематизировать данные
КАждый может

Сам себе веб-мастер

Поднимите, пожалуйста, руку те, кто не знает, что такое интернет!.. Никого?.. А теперь поднимите руку, кто хоть раз пользовался интернетом!... Все?..

Ну, тогда напомню в двух словах. Любой компьютер при желании можно подключить ко всемирному сообществу компьютеров и, расслабившись и положив ноги на стол, а клавиши на колени, пользоваться тем, что создано и хранится в самых удаленных от вас уголках мира: игрушки, рефераты, чаты (по-нашенски — болтовня), музычка, программулины, картинки, новости... Так, кто-то с задней парты подсказывает мне про сайты. Ну что же, остановимся и на сайтах.

Только начнем издалека. Попадаем мы в интернет через определенную программу, которая называется браузером (browser) или броузером — как кому удобно. В переводе на наш язык это просмотрщик. Самый популярный браузер это Internet Explorer; есть еще Netscape Navigator, Opera, есть и другие, но они не так распространены. В окошке адреса набираем адрес и получаем страничку, которую нам браузер же и показывает. Если у нас уже есть страничка, то можно попасть на другую, кликнув по ссылке. Кто хоть раз видел, знает, что такое ссылка, а кто не видел, догадается сразу, как только увидит. Каждый создатель таких страничек хочет, чтобы мы с вами узнавали его сразу, а не ковырялись в поисках его интересных материалов. Для этого он хранит все свои странички вместе и в месте, называемом сайтом. Сайту дают какое-нибудь благозвучное имя. Например, *www.microsoft.com* (догадываетесь, кто хозяин?). И адрес каждой странички этого сайта будет начинаться именно с этого буквосочетания.

Зачем делают сайты? Для того чтобы себя показать! (И при случае заработать на этом денег ☺.) Хотите засветить себя в интернете? Хотите похвастаться, что у вас есть своя страничка? А как здорово где-то в компании к слову небрежно обронить: «Страничка? Да у меня свой сайт есть в интернете!». Давайте научимся делать сайт своими руками. Главное — немножко желания и ничего не бояться!

Шаг нулевой.

Итак, сайты состоят из страничек. Они могут быть связаны между собой ссылками. Такие странички пишут на языке HTML. Испугались? Главное — ничего не бояться! Нам повезло! HTML — это не язык программирования, а язык разметки. Это значит, что если у нас есть текст и иллюстрации, то на этом языке мы опишем, как должна показываться страница.

Что нам нужно, чтобы создать свою страницу? Простенький текстовый редактор — сойдет и NotePad (который в русской винде называется «Блокнотом»). Еще нужен браузер. Ну, Internet Explorer у нас всегда под руками; у кого другой браузер — сойдет и другой.

Язык HTML состоит из тегов (tag по-нашему — ярлык). Почти всегда теги ходят парами, как скобки,— то есть открывающий и закрывающий теги. Свое влияние они распространяют на то, что написано между ними.

Первый тег, который мы изучим, это <HTML>. Это открывающий тег, закрывающий же — </HTML>. Все, что написано между ними, браузер поймет как содержимое страницы. Внутри него могут быть теги <HEAD> и <BODY>.

Самая простая страничка будет выглядеть так:

```
<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY></BODY>
</HTML>
```

Правило: Внутри <HTML> могут быть только <HEAD> и <BODY> — только в таком порядке. А вот количество переводов строки или пробелов не ограничено. С тем же успехом можно было бы написать все это в одну строку. Писать теги можно и большими и маленькими буквами и даже вперемèжку. Про <HEAD> поговорим позже, а вот внутри <BODY> размещается текст страницы.

Немного изменим текст и посмотрим, что из этого выйдет.

```
<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY>Моя первая страница!</BODY>
</HTML>
```

Создайте файл MyFirstPage.htm и запишите в него эти строки. Сохраните файл. Вызовите его. Должен вызваться браузер и показать что-то вроде изображенного на **рис. 1**.

Шаг первый.

Посмотрите на заголовок окна. В нем можно задать красивый заголовок. За это отвечает тег <TITLE>. Все, что внутри него, будет написано в заголовке. Вот так:

```
<HEAD>
<TITLE>Моя первая страница!</TITLE>
</HEAD>
```

Измените файл вот таким образом, запишите его и обновите окно браузера, чтобы он нам показал обновленный документ (в Internet Explorer это делается нажатием клавиши F5, а вообще-то у каждого браузера для подобных целей есть еще и кнопка Refresh, располагаемая недалеко от адресной строки).

У меня получилось вот так — **рис. 2**.

Текст «Моя первая страница!» на странице написан сбоку. Давайте поставим его по центру. Для этого существует тег <CENTER>. Все его содержимое выравнивается по центру. Обрамите наш текст тегом <CENTER>. А еще попробуйте теги <B> и <I> — это полужир-



ный и курсивный текст. Я тег <BODY> изменил вот так:

<BODY>
<CENTER><I>Моя <B>первая</B> страница!</I></CENTER>
</BODY>

Получилось вот так — **рис. 3**.

А у вас? Попробуйте изменить размер окна браузера. Заметили? Текст, написанный внутри <CENTER>, всегда размещается по центру! Ну, и напоследок я хочу писать не черным по белому а красным по черному. Здесь мне на помощь придут атрибуты. Атрибуты — это просто дополнительные пояснения к тегам. Тег <BODY> отвечает за отображение текста на странице. Вот мы ему атрибуты и добавим. Атрибуты пишутся внутри скобок открывающегося тега через пробел и обычно представляют собой имя_атрибута="значение_атрибута". Значение желательно брать в кавычки. Чтобы подложка стала черной, а буквы красными, изменим <BODY> вот так:

<BODY bgcolor=»black» text=»red»>

Догадываетесь, где цвет фона, а где цвет текста? Сохраните файл и обновите его в браузере. **Рис. 4** — это то, что вышло у меня.

Шаг второй. Размер шрифта. Отбивка. Картинка

Самое трудное позади. Сделаем еще одну страничку. Создайте файл с именем *HereAmI.htm*.

Сначала разметьте его тегами <HTML>, <HEAD>, <BODY>. В <TITLE> напишите «Это я!».

Я хочу, чтобы сверху размещалось приветствие пожирней, дальше отбивка, моя фотография и еще одна отбивка.



Шрифтом можно управлять двумя способами. Вот самый простой из них. Размер шрифта (он называется логическим размером) устанавливается с помощью тегов <H >. Я написал правильно, именно тегов. Таких тегов шесть: первый и самый большой — <H1>, дальше — <H2>, последний и самый маленький — <H6>. Я напишу:

<H2>А вот и я! Всем привет!</H2>

Отбивка? Это такая горизонтальная полосочка. Иногда очень даже красиво смотрится. Она совсем простая, это тег <HR>. Причем закрывающий тег не нужен. Ширину этого <HR> регулирует атрибут WIDTH (по-нашенски, ширина). Я напишу <HR WIDTH="80%">, это значит, что ширина полоски равна 80% ширины экрана. Дальше я хочу по центру вставить свою фотку. У кого пока нет фотки под рукой, тому сойдет любой другой графический файл. Вставить картинку проще простого — с помощью тега <IMG> (также не нуждающегося в закрывающем теге). А чтобы показать какую картинку, нужно в этом теге заполнить атрибут SRC. Он должен быть равен имени графического файла. Я свой назвал photo.jpg. Не забудьте переписать файл photo.jpg в тот же каталог, что и HereAmI.htm. Ну, и наконец, последняя отбивка.

Внутренность тега <BODY> у меня получилась такая:

<h2>А вот и я! Всем привет!</h2>
<HR WIDTH=»80%»>
<CENTER><IMG src=»photo.jpg»></CENTER>
<HR WIDTH=»80%»>

Посмотрите через браузер, что вышло. Что получилось у меня, можно у видеть на **рис. 5**.

Попытайтесь поиграть с размером шрифта и длиной отбивки. Я понимаю, что у меня вышло не слишком красиво. Но у вас получится лучше. Попытайтесь!

Шаг третий. Опять шрифты. Строки. Гиперссылки

Создайте файл index.htm. Начало работы, как и во втором шаге. <HTML> — <HEAD> — <BODY>. <TITLE> заполните сами. Я хочу сделать большой красивый заголовок. А под ним — две ссылочки на уже готовые страницы. Переходим к содержимому страницы, то есть к <BODY>. Большой заголовок мы уже умеем делать:

<H1>Вот мой первый собственный сайт</H1>

А теперь я хочу слово «собственный» написать синим цветом и другим шрифтом. Для этого есть тег <FONT> (шрифт), а именно — его атрибуты. Я написал так:

...
<H1>Вот мой первый <FONT face=»Arial» color=»blue»>собственный</FONT> сайт</H1>
...

Догадываетесь, где тут цвет, а где шрифт? Проверьте в браузере. А теперь я напишу вот так:

...
<FONT size=»6» face=»Tahoma»>
Вот мой первый
<FONT face=»Arial» color=»blue»>собственный</FONT> сайт
</FONT>
...

Один тег <FONT> вложен в другой. Ничего страшного. Так тоже можно. Проверьте в браузере, на какую часть текста действует один <FONT>, а на какую — другой.

Добавим отбивку <HR> для красоты.

И напишем в три строки:

...
А вот и ссылочки:
На мою первую страницу!
А вот и я!
...

Написали? Проверьте в браузере. Ничего у нас не вышло. Браузер не понимает наших переводов строки. Не пугайтесь! Браузер не сломан. Так сделано специально. Для того чтобы показать, что строку нужно перевести, нужен тег
. Вот он-то и переводит текст на следующую строку. Закрывающего тега ему не нужно. Напишем так:

...
А вот и ссылочки:
На мою первую страницу!
А вот и я!
...

Проверим. Ну, совсем другой кандибобер.

Мы готовы связать свои страницы в единый сайт. Страницы связываются между собой гиперссылками. Для этого есть тег <A>. Ему нужен закрывающий тег. Все, что находится внутри тега <A>, и есть область, кликнув на которую мы перейдем на другую страницу. Обычно внутри тега <A> находится текст или картинка. Я изменил текст вот так:

...
А вот и ссылочки:
<A href="MyFirstPage.htm">На мою первую страницу!</A>
<A href="HereAmI.htm">А вот и я!</A>
...

Если хотите, выровняйте по центру — **рис. 6**. Проверьте, что получилось. Заодно проверьте, чтобы все наши файлы — три .htm и один .jpg лежали в одном каталоге. Поздравляю! Это можно назвать вашим первым сайтом. Он не велик. Всего три страницы. Но зато каких! Это наши собственные страницы!

Перерыв до следующего номера. Попробуйте в другие страницы вставить ссылки на index.htm. А еще, опираясь на эти знания, попробуйте сварганить что-нибудь, что не стыдно было бы вывесить в интернете.

То, что у меня получилось, я выложил на *primer.boom.ru*. Там вы можете посмотреть, как все это выглядит, а заодно — посмотреть код разметки страниц. При загруженной странице это достигается через *View ⇨ Source*. В следующий раз мы поговорим о таблицах, о том, как наш сайт повесить в интернете, и о HTML-редакторах — визуальных и невизуальных.

Константин Тихоновский, программист компании «Десктоп Системз»



Vsyakaya vsyachina

И снова игра-тренажер

Журнал «Шпиль!» оказался провидцем. И это приятно. Как мы и писали, игра *Operation Flashpoint* взята на вооружение спецназовцами — американские морские пехотинцы будут тренироваться, используя этот шедевр игрового искусства. *Operation Flashpoint* пришлась ко двору всем — тщательной проработкой деталей, возможностью изменять сценарии, участвовать в бою на стороне любого из противников, управлять всевозможными транспортными средствами. И, самое главное, есть возможность отработки командных действий.

Интернет-фавориты

Чем безусловно хороши три первых месяца года, так это возможностью постоянно подводить итоги года минувшего. Интернет-ресурс Google, не изменяя этой традиции, опубликовал список самых популярных запросов поисковой сети 2001 года. Рейтинг довольно объективный — хотя бы потому, что поисковая машина Google получает порядка 150 миллионов запросов в день.

Результаты, в большинстве своем, довольно предсказуемые. Среди лидеров запросов: CNN, Всемирный Торговый Центр, сибирская язва, Windows XP, «Властелин колец» и, что интересно, Xbox. В то же время люди утратили интерес к Покемону, Напстеру (интересно, почему это ☺) и Олимпийским играм.

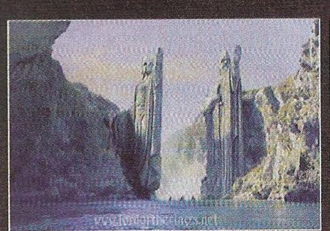
Самые «востребованные» женщины — это Бритни Спирс, Памела Андерсон и Дженифер Лопез. Наибольшей популярностью из представителей сильного пола пользуются Нострадамус, Усама бен Ладен, Эминем и неувядающий Майкл Джексон.

С фильмами тоже особой интриги не получилось, людей больше всего интересуют «Мулен Руж», «Властелин колец», «Последняя фантазия». Среди музыкальных групп все еще на вершине «Beatles». Далее идет группа бекстритбойзов и энсинков. А места с седьмого по девятое занимают три действительно классных команды: «Metallica», «Limp Bizkit» и «Blink 182».

За кулисами большого кино

Знали бы братья Люмьер, во что превратиться их затея через какие-то сто лет!

Режиссер комбинированных съемок фильма «Братство кольца» из трилогии «Властелин колец» заявляет: «В фильме есть все типы спецэффектов, кото-



рые только можно вообразить. Мы использовали миниатюры, пиротехнику, синие экраны, действующие модели и компьютерную графику. Часть «Братства» — цифровая, часть — реальная, часть — и то, и другое вместе». Ему вторит сопродюсер Эллен Сомерс: «Не думаю, что осталась хоть одна технология, которую мы не охватили. Обычно для фильма разрабатываются 4-5 видов спецэффектов. А для одного только «Братства кольца» было разработано целых 27(!)».

Количество планов со спецэффектами составляет в фильме около 480. Для просчета спецэффектов студия использовала 800 процессоров, 420 из которых были установлены в рендерную систему на основе Linux. При создании фильма использовались: Photoshop, Avid Matador, Adobe After Effects, Chyron Liberty Paint, Softimage Eddie, Maya, Renderman, Science-D-Visions 3D Equalizer, Puffin Com motion, Nothing Real Shake, Houdini, а также многочисленные программы и утилиты, разработанные специалистами компании Weta специально для фильма. Для предварительного просмотра цифровых эффектов использовался 3DMax. Значительная часть фильма разворачивается в компьютерных «декорациях». Например, большинство сцен в Мории и эпизоды в Мордоре созданы на компьютере. Актеры снимались на фоне синего экрана, а затем отснятое помещалось в цифровую картинку. Часть героев фильма имеют рост меньше реального человеческого — их приходилось уменьшать на компьютере. Кроме того, в нескольких кадрах действуют цифровые двойники главных героев. Три эпизодических персонажа первой серии — Страж ворот, Барлог и пещерный тролль в Мории — были созданы полностью на компьютере, а во второй и третьей серии цифровым будет и один из главных героев — Горлум.



Разработка еще одной важнейшей технологии, потребовавшейся для съемок фильма, была начата еще в 1996 году. Речь идет о программе *Massive*, с помощью которой снимались батальные сцены. Фактически, это система искусственного интеллекта. Каждый из компьютерных воинов, принимающих участие в бою, «думает самостоятельно» и «решает, что делать дальше» без вмешательства аниматора. Это позволило снимать битвы, в которых принимают участие до 70 000 персонажей одновременно. Основная работа для Massive еще впереди — в следующих сериях батальных сцен будет больше.

В «Братстве кольца» Massive применялась для анимации орков в Мории и для управления цифровыми двойниками главных героев в некоторых кадрах фильма.

Натурные съемки всех трех серий были завершены еще в декабре 2000 года. Однако первая серия была полностью завершена лишь спустя год. Между тем, с прошлого октября в Weta уже работают над следующими частями трилогии, которые выйдут на экраны в 2002 и 2003 годах.

Cheats + Hits

Рандеву с незнакомкой 3: Курортный роман

Введите во время игры код:

- **pmcecgy** — вы в ресторане с Мариной;
- **pmceciy** — конец драки;
- **pmchcjy** — вы на вокзале;
- **pncicly** — вы можете подобрать голосующую Алису;
- **pmcjcly** — вы делаете небольшую остановку на машине с Алисой;
- **pmclcny** — вы в гостинице;
- **pmegcky** — вы наедине с Анжелиной.

Ski Resort Tycoon

Во время игры воспользуйтесь данными клавишами:

- **Shift+Ctrl+Alt+S** — создать снег/дождь;
- **Shift+Ctrl+Alt+X** — создать лавину;
- **Shift+Ctrl+C+A+T** — получить дополнительные деньги;
- **Shift+Ctrl+W** — увеличить скорость;
- **Shift+CAT** — получить доступ ко всем зданиям;
- **CTRL+K** — изменяемое меню опций;
- **CTRL+SHIFT+4** — получить $1000;
- **Shift+Q** — начать снег;
- **Ctrl+Q** — остановить снег;
- **Ctrl+Shift+S** — сделать горы более гладкими, убрать горные хребты;
- **Ctrl+W** — увеличить FPS;
- **Ctrl+Y** — уменьшить FPS;
- **Ctrl +Shift+K** — изменить диапазон мощности до 99 999.

Medal of Honor: Allied Assault

Сделайте ярлык для запуска игры на вашем рабочем столе. Войдите в «Свойства» и добавьте *+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1* в конце строки «Объект». Запустите игру, используя этот ярлык. Во время игры нажмите «~», чтобы вызвать консоль, и воспользуйтесь следующими кодами:

- **dog** — режим бога;
- **fullheal** — полное здоровье;
- **wuss** — получить оружие и боекомплект;
- **noclip** — проходить сквозь стены;
- **notarget** — посмотреть версию игры;
- **fullheald** — лечить игрока;
- **listinventory** — показать список инвентаря;
- **health** — установить определенное количество здоровья;
- **kill** — убить игрока;
- **giveweapon weapons/«название оружия».tik** — получить оружие.

Название оружия:

- **Colt 45** — colt45;
- **Frag Grenade** — m2frag_grenade;
- **Walther P38** — p38;
- **Steilhandgranate** — steilhandgranate;
- **M1 Garand** — m1_garand;
- **Mauser KAR 98K** — kar98;
- **Shotgun** — shotgun;
- **Bazooka** — bazooka;
- **Panzerschreck** — panzerschreck;
- **BAR** — bar;
- **StG 44** — mp44;
- **Thompson** — thompsonsmg;
- **MP40** — mp40;
- **Springfield '03** — Sniper springfield;
- **KAR98 Sniper** — kar98sniper.

The Sims: Hot Date

Во время игры нажмите Ctrl+Shift+C, чтобы вызвать строку в верхнем левом углу экрана. После чего наберите в этой строке:

- **rosebud** — получить 1000 simoleons;
- **map_edit on** — включить редактор карты;
- **map_edit off** — выключить редактор карты;
- **sim_speed** — установить скорость игры (-1000...1000);
- **set_hour** — установить время дня (1–24);
- **hist_add** — добавить новую историю семейства;
- **move_objects on** — переместить любой объект;
- **edit_char** — создать персонажа;
- **music** — включить/выключить музыку;
- **sound** — включить/выключить звук.

Дополнительные деньги:

Войдите в режим чит-кодов и наберите !;!;!;!;!;. Каждый восклицательный знак прибавит вам по 1000 simoleons.

Empire Earth

Во время игры нажмите «Enter» и введите один из кодов, затем снова нажмите «Enter»:

- **my name is methos** — все ресурсы и открыть карту;
- **boston food sucks** — получить +1000 еды;
- **atm** — получить +1000 золота;
- **you said wood** — получить +1000 дерева;
- **rock&roll** — получить +1000 камней;
- **creatine** — получить +1000 железа;
- **all you base are belong to us** — +100,000 ВСЕГО;
- **the quotable patella** — апгрейд всех юнитов;
- **asus drivers** — открыть карту;
- **somebody set up us the bomb** — выиграть игру;
- **ahhhcool** — проиграть игру;
- **display cheat** — показать все чит-коды;
- **the big dig** — потерять все ресурсы;
- **boston rent** — потерять все золото;
- **uh, smoke?** — потерять весь лес;
- **headshot** — убрать объект с карты;
- **brainstorm** — быстрая постройка;
- **i have the power** — максимум магии и энергии;
- **columbus** — показать рыбу и животных;
- **friendly skies** — заправка самолетов в воздухе;
- **coffee train** — восстановить здоровье всех юнитов.

Serious Sam: the Second Encounter

Нажмите во время игры клавишу «~», введите один из кодов и нажмите Enter:

- **please god** — режим бога;
- **please refresh** — восстановление энергии;
- **please fly** — режим полета;
- **please ghost** — проходить сквозь стены;
- **please tellall** — видеть все сообщения.

Затерянный Мир 3

Во время игры откройте окно разговоров и наберите «Cheats On» — теперь можно вводить коды:

- **Toggle fog** — включить/выключить туман войны;
- **Heapy hour** — ???;
- **Nice Gift** — все по максимуму.

Gothic

Для включения чит-кодов нужно в файле *gothic.ini* изменить параметр test mode с 0 на 1. Теперь можно использовать следующие клавиши:

- **F2** — консоль;
- **F3** — оконный режим;
- **F4** — нормальный режим;
- **F5** — Immobile Camera;
- **F6** — Mobile Camera;
- **F7** — переключение по секциям игры;
- **F8** — здоровье/мана;
- **H** — ударить себя;
- **Z** — поворот вокруг;
- **K** — Vanish in the Ground.

Чит-коды

Наберите в консоли:

- **cheat god** — режим бога;
- **cheat full** — здоровье;
- **edit abilities** — редактирование параметров героя;
- **hero export имя_файла** — экспортировать героя в файл;
- **hero import имя_файла** — импорт героя из файла;
- **hurtswampschark** — Swampschark hurts;
- **harpie** — Harpie;
- **lurker** — Lurker;
- **lichtbringer** — Artifact (for a Quest);
- **goto vob** — телепортация;
- **goto waypoint** — телепортация;
- **goto pos** — телепортация в замок;
- **print** — скриншот;
- **load position** — загрузить позицию;
- **load game** — загрузить игру;
- **save** — сохранить игру.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Во время игры наберите код:

- **HarryGetsFullHealth** — полное здоровье;
- **HarrySuperJump** — суперпрыжок;
- **HarryNormalJump** — большой прыжок.



DESKTOP™ SYSTEMS

Школа XXI века

Да уж, *жить становится интереснее*. И сколько бы раз не повторяли эту мысль — она все равно не теряет актуальности. И чего только не появляется… да возьмите хотя бы шоколад, тающий во рту, а не в руках ☺. А о компьютерах и обо всем, что с ними связано, вообще говорить страшно. Это же бездна идей и результатов их практического воплощения. Но отчего-то эти идеи не слишком баловали нашу Украину.

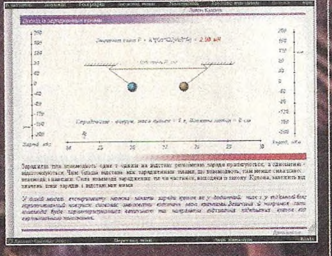
Нет, ну понятно, уровень жизни наших людей далеко не такой, который показывают по TV в трансляциях из жизни далекого зарубежья. А все почему? Потому что маловато у нас людей действительно умных и образованных. Далеко не все сейчас, окончив школу, думают о продолжении образования, о карьере. А хуже всего то, что растет количество людей, живущих по «джентльменскому» принципу «украл, выпил — в тюрму…». А ведь все жизненные устои и высокие моральные принципы закладываются в школе…

Наверное, именно таким образом рассуждали в компаниях «Квазар-Микро» и «Десктоп Системз», а потом взяли и решили внедрять в школах новую систему общего образования. Причем не стандартную «журнально-програмную», к которой мы все привыкли, а действительно новую, мультимедийную, базирующуюся на множестве прикладных программ. Самое интересное, что охватывает она весь школьный курс. На данный момент мне в руки попала демонстрационная версия этой программы, и, если честно, просмотрев ее я снова захотел в школу. И не подумайте, что это просто очередная злая шутка редактора — это правда.

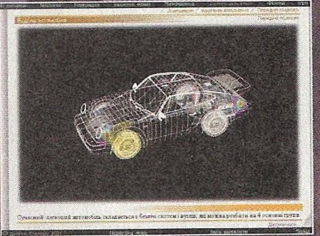














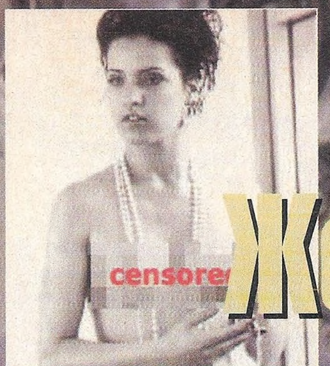
Каждый раздел этой программы исполнен, анимирован и озвучен просто «на ура!». Кроме того, вся база данных абсолютно интерактивна и может дать фору очень многим играм. Ну, а дальше по порядку.

Благодаря этой «демке» мне довелось вернуться к таким предметам, как биология, математика, физика, трудовое обучение, иностранные языки, география и даже к логическим играм (хотя от них я, собственно, никуда и не удалялся). К примеру, биология представляется как полностью интерактивный мир познания и наблюдения за эволюцией и развитием всего живого. Любая из предоставленных под определенную тему картинок мановением вашего «грызуна» мгновенно превращается в яркую энциклопедическую справку (и даже с анимацией), где можно узнать даже о том, что кроме Покемона существовали еще и динозавры. Что касается географии, то это полностью интерактивная карта Украины с навигацией по любой из интересующих вас тематик, которая разворачивается в новом окне и опять-таки становится интерактивной аж до момента, пока вы не полезете в то, из чего же эта земля состоит.

Ну, а если уж полезли, то физика вам в руки. Здесь можно не только пройти весь теоретический курс, но и практически провести все те эксперименты, о которых вам так нудно рассказывали. Собственно, так же весело дела обстоят даже с казавшейся мне скучноватой математикой. Относительно «труда», то даже не могу описать, как дружно начинают разлетаться все детальки сложных и непонятных устройств — при этом чей-то «умный» голос даже рассказывает, куда все эти дела обратно впихиваются, и че это вообще такое было. Ну, а иностранный — это абсолютный взрыв. Говорят, чтобы научиться иностранному языку, надо пожить в его (языка) родном городе. Вот, опираясь на это утверждение, разработчики и создали вам такой полностью 3D город. Дальше просто глупо рассказывать — это надо видеть.

Думаю никто (разве только самые злые и некрасивые) не станет спорить о том, что у нас игровой журнал. Мы рассказываем вам об играх, как об очень интересном и увлекательном времяпрепровождении. В отличие от них, наука многим людям кажется скучным и неинтересным делом. Эти люди не понимают или еще не поняли, как много дает образование. Сказав «много» я ошибся — оно дает ВСЕ. Спорить с этим глупо, ведь это факт, доказанный самой жизнью человека в обществе. И вот поэтому-то такая система образования, построенная на игре человека с наукой, может очень сильно повлиять на его развитие в лучшую сторону. Кроме того, она не только и не столько помогает учителям более интересно и живо строить уроки, а попросту превращает образования в игру!

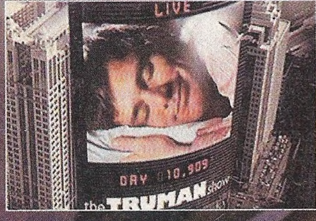
Юрий Гладкий



Жестокие игры

Не удивляйтесь такому названию. Помните, что у нас написано на обложке? "Все игры всех жанров для всех". А речь как раз пойдет об играх, правда, немного своеобразных. Перейдем к делу.

Никто не смотрел «*Шоу Трумэна*»? Это один из немногих фильмов, в котором Джим Кэрри не кривляется. Идея взята из произведения Кафки. Фильм грустный и немного пугающий. В нем рассказывается о том, как в глубоком детстве главного героя (Джима Кэрри)



усыновляет телекомпания. А потом из него делают телезвезду. Только он об этом не знает. Он спокойно живет с женой, ходит на работу, делает покупки, а в это время за ним наблюдает многомиллионная телеаудитория. Специально для этого шоу с единственным героем был построен целый город, напичканный тысячами видеокамер. А сверху это пространство накрывал специальный шатер в виде неба. В конце концов герой Джима Кэрри просекает фишку и решает смыться из этого города в реальный мир, что ему в финале фильма и удается. Он доплывает на лодке к границе шатра, открывает небольшую дверь и уходит.

Есть еще один фильм, который называется «*Бегущий человек*» (с Арнольдом Шварценеггером) Сделан он по одноименной книге моего любимого писателя Стивена Кинга. Напомню сюжет фильма: героя Арнольда приговаривают к смертной казни, но не по-человечески, а через участие в телевизионном шоу «Бегущий человек», которое транслируется в прямом эфире. Довольные зрители возбужденно орут, в то время как герой уворачивается от бензопил и колес автомобилей.

Можно было бы вспомнить еще фильм «*Игра*» с Майклом Дугласом, но тогда статья превратилась бы в кинообозрение.

Когда мы пару лет назад смотрели эти фильмы, то дружно чесали затылки и говорили: «...да, хвантастика, плод больного воображения писателей». И даже не подозревали, что в недрах многих западных телекомпаний разрабатывается и зреет что-то подобное. И называется это *реальным телевидением*. Основная идея — происходящее на экране максимально приближено к реальности, у зрителя появляется своеобразное чувство «подглядывания в замочную скважину».

Сейчас подобные программы разделяют на несколько групп. Среди них полицейские, судебные программы, самая примитивная скрытая камера, шоу наблюдения и шоу на выживание. Например, в судебном шоу вы становитесь свидетелем настоящего судебного разбирательства, а в полицейском — участвуете в преследовании настоящих бандитов. Но эти подвиды еще не докатились до нас, а скрытая камера уже поднадоела (ее эксплуатируют, и не всегда удачно, многие программы). А вот шоу на выживание и шоу наблюдения стали крутыми новинками в этом телесезоне. Если с первым понятно — это «*Последний герой*» на «*1+1*», то про «наблюдение» могут знать не все. Российский канал ТВ6 запустил в этом сезоне новую программу «*За стеклом*». Идея ее в том, что в гостинице «Россия» обустраивается полностью прозрачное помещение, окруженное телекамерами. В него сажают шестерых добровольцев (троих парней и трех девушек), которые живут там несколько недель. Каждые несколько дней они собираются вместе и голосуют, кто должен уйти из «стеклянного дома». Двое победивших получают квартиру в Москве (финал прошел первого декабря, наверное, кто-то выиграл квартиру, я как-то не интересовался).

Ничего не напоминает? Давайте подскажу. «Итак, кто в этом раунде самое слабое звено?» или «Сегодня племя Лагартос не справилось с поеданием червяков, завтра на совете племени вам придется выбрать того, кто уйдет с острова». Жестковато, не правда ли? Сидишь месяц в стеклянной клетке; заходя в душ, чувствуешь на себе десять миллионов пар глаз, а потом тебе говорят: «Извини, парень/девушка, ты проиграл/проиграла». Не все выдерживают. В Швеции герой подобного шоу покончил жизнь самоубийством, после того как был выбран «слабым звеном». Передачи реального ТВ показывают не в прямом эфире, а немного позже. Вот он и решил не дожидаться общенационального позора. У нас таким, слава богу, не пахнет, но девушки, изгнанные из «Последнего героя», любят поплакаться в объектив телекамер. Хотя против этой передачи лично я особо ничего не имею — тут люди себе хоть пищу добывают. А вот за стеклом герои вообще ни фига не делали. Разве что-то, что не вошло в официальную версию передачи и будет скоро продаваться по разным нычкам на Петровке с пометкой «ххх».





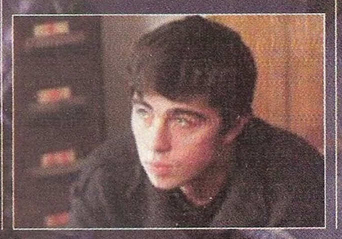


A потом нас с вами торбят за насилие в компьютерных играх. Зря торбят. Геймер честный, он не выносит свою агрессию за рамки монитора. И уж тем более не сажает себе подобных в стеклянные клетки, для того чтобы потом за ними наблюдать. А еще геймеры добрые ☺, но об этом — в следующий раз.

Игорь Предко







Коллекционные игры — новый жанр, старые проблемы

Американский конструктор Исаак Меррит Зингер в 1851 году подал заявку на оригинальное изобретение — швейную иглу с ушком у острия. И получил патент. Эта незначительная (в сантиметрах) идея повлекла за собой масштабный (по временнЫм и финансовым показателям) резонанс во всей легкой промышленности.

В 1993 году тот же комитет по изобретениям выдал патент Ричарду Гарфилду и фирме «Волшебники Побережья» (Wizards of the Coast) за идею игр, в которых значение игрового элемента (например, карты) меняется в зависимости от его положения на игровом поле. И все — и ничего большего! Обычные карты, привычные для всех студентов и зрителей итальянского шедевра кинопроката «Блеф», можно не только выкладывать на стол, но и поворачивать. К счастью, нововведения на этом не закончились. Для каждой игры сочинялся сюжет (или заимствовался из лучших литературных или фольклорных произведений). Опять же для каждой игры создавалось несколько сотен оригинальных работ художников. Над каждой игрой работала команда разработчиков-дизайнеров, выверяющих баланс всех элементов. И все это повторялось и повторяется каждый год с 1993-го — года рождения коллекционных игр (КИ).

Уникальная идея Ричарда Гарфилда дала потрясающие результаты. Родоначальник жанра КИ, *Magic: The Gathering*, признан ассоциацией «Menza, the International High IQ Society» одной из лучших интеллектуальных игр. В 1995 году на Международном Фестивале Игр в Риме MTG получила премию «Gioco dell'Anno» («Игра года»). В 1996 году на французском фестивале авторам Мэджика вручили золотую премию «Super As d'Or» за лучший новый игровой принцип и жанр. Среди поклонников Мэджика более 6 миллионов человек, игра переведена на 9 языков. Призовой фонд серии профессиональных мировых турниров составляет 2 миллиона долларов. Кстати, в апреле этого года пройдет второй MTG-чемпионат Украины, что тоже можно отнести к успехам игры ☺.

КИ — союз *приятного* досуга с *полезным* — с развитием и тренировкой интеллекта. Развивающая функция этих игр в том, что они, в силу своего стратегического характера и многообразия игровых ситуаций, стимулируют развитие аналитического мышления. Необходимо помнить элементы, участвующие в игре, и постоянно просчитывать и прослеживать возможные комбинации ходов, что развивает смысловую и механическую память. Пояснительные тексты написаны на английском языке, что стимулирует к изучению языка, а веселая и доброжелательная обстановка помогает запоминанию новых слов.

Теперь попробуем представить более критическую оценку.

В игры играют дети. Взрослые должны работать, а не заниматься баловством. Чему отдаст предпочтение родитель при выборе между конструктором LEGO и картами Magic? Конструктор — это понятно, это мы видели миллион и 25 раз в детстве и это всегда БОЛЬШОЙ подарок. Карты — «это что-то новое, правил никто не знает, соседский приятель потратил на него кучу денег. Почему привычная колода игральных карт стоит 3 гривни, а тут те же карты, только с какими-то картинками,— на порядок больше? ЗА ЧТО?!».

КИ часто путают с обычными карточными играми. Поводов для этого можно найти или придумать достаточно: внешний вид карточек; возрастающий интерес, переходящий в азарт; устоявшийся стереотип денежной ставки в игре; разнообразие трюков и фокусов карточных шулеров-циркачей. Тот же конструктор LEGO имеет «неограниченные возможности при сборке моделей, увлекателен для любого возраста, способствует пространственному воображению, развивает интеллектуальное творчество и улучшает моторику пальцев ребенка». Одни плюсы... Но попробуйте по одной лишь только цитате догадаться, о какой игре идет речь?

Соответственно, составим штамп отрицательного занятия. «Оторванность от реальности, привыкание, потеря коммуникабельности, частая концентрация внимания на образцах жестокости и насилия...». Все понятно: «<censored> —продажная девка буржуазии, и подлежит искоренению из нашего здорового образа жизни».

Выводы из вышеописанного каждый может сделать сам. Для клуба и себя лично это: первое — «без фанатизма» — как играть, так и не играть; второе — «кесарю кесарево», педагогическую и психологическую оценку игры должны делать педагоги и психологи. Такое экспертное заключение в клубе есть и желающие могут с ним ознакомиться.

Спорт или физкультура?

У каждого игрока клуба рано или поздно должен родиться вопрос: зачем я играю? Если мне нравится игра, нравится атмосфера клуба, всегда есть новые игроки и приятные собеседники — это хорошо. Если мне нравится выигрывать, есть желание что-то доказать себе и другим, занять первое место, участвовать в национальном чемпионате — это... тоже хорошо. Но это разные подходы — как к данной игре, так и к любому другому занятию. В первом случае, раз в две недели поиграю в клубе или потусуюсь, пару раз в году сыграю премьерный фестиваль-турнир. Удовольствия (и расходов тоже) я получу столько же, как при посещении хорошего кинотеатра. Во втором случае придется посещать все турниры, менять лишние карточки на нужные, изучать колоды всех последних международных турниров и работать над своей техникой игры. Вам придется тратить 20 часов в неделю на дектестинг, собрать колоду за тысячу гривень, с которой сможете выиграть национал и получить оплаченную путевку на чемпионат мира во Францию, Канаду или Австралию. Замените Мэджик на шахматы, теннис, футбол или любой другой вид спорта — и вы не найдете разницы в подходе. Чтобы получить результат — на него надо работать. «Без труда...». Поэтому лучше сразу решить для себя: играю на результат или ради удовольствия?

Викторина MagicLand

- Когда состоялся первый DCI-турнир в Украине?
- Сколько условий победы существует в игре *Magic: The Gathering*?
- Правила какой редакции действуют в настоящее время?
- Сколько карт входит в блок Invasion?

Ответы присылайте на электронный адрес *magic_kiev@hotmail.com* до 22 февраля с пометкой «*Викторина*». Среди участников, приславших правильные ответы на все вопросы, будут разыграны призы.

Игорь Янковский, президент клуба «MagicLand»

Клуб интеллектуальных игр «Magic Land», 03040, Киев, ул. Васильковская, 10, тел/факс: 490-2650

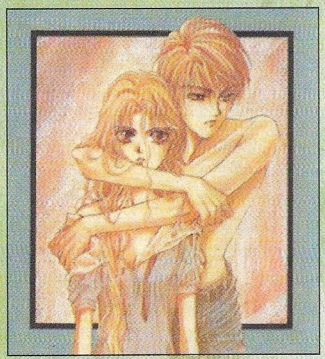




Манга в нашей жизни

Кто из вас знает что-то о настоящих истоках аниме? Если заглянуть в историю, обнаружим, что прежде всего в Японии (еще в 1815 году) появилась *манга* — черно-белые комиксы. Их создатель, художник *Хакусайи*, так называл свои сатирические рисунки. Но истинным отцом манги можно считать *Осаму Тезука* (1928-1989). Он создал около 500 историй, некоторые из них насчитывали десятки томов по 250-300 страниц! Всего же на его счету не менее 150 000 страниц манги! Необходимо заметить, что господин Тезука был весьма сообразителен и сумел угодить как романтическому подрастающему поколению, так и взрослому читателю, добавив в свою мангу немало элементов *хентая* (скажем так: это — нууу очень откровенные рисунки для взрослых).

Так как же выглядит манга? Это небольшая по размеру, но приличная по толщине (более ста страниц) книжечка с черно-белыми комиксами. Сразу возникает вопрос: почему манга не цветная? Из-за больших объемов и солидных тиражей. Да и на раскрашивание томика манги уходило бы немало времени: не столько из-за немалых размеров комиксов, сколько из-за трудолюбия их создателей — не могут японцы делать что-нибудь лишь бы как! Так вот на все это нужно время, а богатенький читатель ждать не любит. Вот и все дела.



Манга, включая и хентай, экранизировалась (то есть становилась аниме) крайне редко. Так, например, анимационная постановка манги *«Акира»* (занимающей 2000 страниц!) художника Кацухиро Отомо в 1988 году открыла Западу японское искусство.

Лишь немногим из огромной когорты художников, рисующих и даже издающих мангу, выпадает шанс экранизировать свои творения.

Одним из основных отличий манги от аниме — развитой язык графических символов, благодаря которому при помощи малого количества штрихов можно передать эмоции или выразить характер персонажа. Просто, но как гениально! Когда наш герой чем-то смущен, на его лбу возникает капелька. А если он на кого-то злится, то где-нибудь на волосах мы можем увидеть характерный крестик. А размер глаз и степень их блеска говорят о молодости и открытости героя этому миру, о его настроении и чувствах. Да и вообще в аниме и манге глаза персонажа — это действительно зеркало души, в отличие от диснеевских мультиков, где глаза (что у Тарзана, что у львенка Симбы) рисованы как под копирку; или от советских, где глаза — две бессмысленные зеленые пуговицы. Ну, так же нельзя! ☺





Многие сюжеты манги впоследствии стали основой компьютерных игр — таких как *«Pokemon»*, *«Final Fantasy»*



и многих-многих других, намного более известных миру, нежели само искусство манги.

Искренне надеемся, что наш (хоть и неполный) рассказ поможет кому-то понять современную японскую анимацию, а кому-то и полюбить ее, сделав прекрасной частью своей жизни.

Екатерина «Мичиру» Жадько, Александра «Макото» Стецюк

[Мои бортовые системы пеленгуют следующее сообщение]

Тихо!…По-моему ушёл…Да, ребята, я очень рад (вау! круто! оффигеть!!!), но статья то - сыровата, так что можете вносить всё что считаете нужным для благозвучия и полит. корректности, только чур же внизу подписать что мол… ну мол понятно.

…т-ссс! Я что-то слышу!…А, это кошка… Чего я такой странный? Да всё произошло после вашего 3 выпуска «Шпиля». Дочитывая статью про Bambo, вдруг услышал, как кто-то/что-то (нужное облизать) с лёгкостью слона (то бишь оленя) вышиб мою входную дверь! Я недолго думая, шмыгнул под кровать (мало ли что, а мне ещё детей плодить). Зловонный запах немытых оленьих ног ака копыт ударил в мой нос, глаза заслезились от чего-то пота, заполнившего всё пространство, разделяющее меня и пришельца. С криком «Пузатый ***, ты где-э? Выходи, пришёл новый номер «Плэйбоя», я тебя не трону!» существо металось по комнате! Ну побитая посуда, сломанная аппаратура - это было полбеды! Самое страшное, что Bambo как то очень странно косил на мою кошку. Я понимаю, что олени и кошки не размножаются, но скажите это беременной Кате (alsoknownas my cat). Натворив этих дел чокнутый олень шмыгнул с 4 этажа куда-то во двор. Были слышны крики и обилие слов, какими любит выражаться наша дворничиха баба Вера. Причем крики были оленьи!

Да, после таких дел приходится проверять каждую статью собаками-ищейками, Касперскими, Дядей Нортоном, улитками-камикадзе, бабками-вещуньями и прочей ерундой…

С приветом Константин Бурковцев (для статьи :)) ака Buryak с приветом!

ЗЫ Вам случайно рогатые котята не нужны?

Дорогой Buryak! Спасибо тебе за столь содержательное письмо. Информации, полученной из него, нам с лихвой хватит, чтобы заполнить несуществующие пробелы в трех ближайших номерах нашего журнала. Так держать! А насчет рогатых котят — ты это зря. Мы ненавидим рогатых котят. У нас их целых шесть штук.. Все, закрыли эту тему!

Здраствуйте, дорогая(?) редакция!

Возрадуйтесь, ибо снизошло на вас второе мое послание. После того, как вы завалили меня письмом с просьбой написать вам еще раз, я вдруг подумал: «Хм-м, а не написать ли мне еще раз?». И написал. И вот вы читаете вторую серию бессмертного шедевра, которая, как и первая, наполнена присущим мне тонким юмором, остроумием и широтой мысли. Прошло совсем немного времени с того момента, как я написал вам первый раз, а меня уже узнают на улицах, показывают пальцем, подбегают и дрожащим от волнения по поводу встречи со мной голосом говорят: «Эй !»"?@#$% пацан! Давай деньги! А то нам с братанами на метро не хватает». Вот она, слава. Прочитав первое ваше письмо, в котором вы задаете вопрос: «тебя что, правда девчонки не любят?» я долго думал, а потом наконец решился: подошел к своему дивану, стянул с него одеяло и железным голосом спросил:«Кхе-кхе, м-м, извините, девчонки, а вы меня любите?». На что одна из лежащих на диване ответила: «Кака така любов?! Деньги давай!».

Выписка из личного дневника: «Вчера перечитывал «Intro» - опять плакал».

А теперь - немного конструктивной критики. Во-первых (и тут я согласен с писавшим вам Spartak'ом) статьи должны быть больше по объему. Пусть даже в номере будет помещено меньше игр, но пусть они будут действительно всесторонне рассмотрены и описаны. А то, иногда складывается впечатление, что, может из-за недостатка информации, а может и из-за чего-то еще вам просто нечего сказать об игре. А еще хотелось бы скриншоты размером побольше, а то на некоторых ничего толком не видно. И еще кое-что. Я думаю, не плохо было бы помещать в журнале не только статьи об играх, но еще чем-нибудь их, как бы, разбавлять. Нет, новости, новинки «железа», sossyska - это тоже хорошо, но я имею в виду какие-нибудь юморные статьи на компьютерную тематику. Что-нибудь вроде истории о том, как программисты дом строили или советы, по поводу того, как обустроить жилище настоящего хакера и т.д. и т.п. Может я и не прав, но мне кажется, что так было бы еще круче.

Ну вот вроде и все. Надеюсь я вас не очень утомил. Досвидания.

P.S. Выслав мне годовую подписку на ваш журнал, вы получите третье письмо бесплатно.

И снова с уважением
Владимир.

Владимир, благодаря тебе покупаемость нашего журнала возросла в три раза — и все эти шесть человек приобретают «ШПИЛЬ!» только для того, чтобы насладиться твоим великолепным слогом. Спасибо, тебе, Владимир!

И снова с уважением — редакция нашего журнала.

Хочу поделиться ОГРОМНОЙ радостью я, наконец, нашел в продаже и купил очередной номер вашего журнала!!!!!

Это просто классссс!!!!

Я теперь пребываю в состоянии радостной эйфории и в десятый раз перечитываю журнал.

Что я могу сказать о вашем журнале — Вы просто хорошеете на глазах!!! Кульной идеей было написать о Flash 5 и о Resident Evil. И вообще номер мне ОЧЕНЬ понравился.

Классно еще то, что действует суперподписка, так что пойду-ка я надыбаю 12 грн и пощемлюсь на почту её оформлять. Хочется также вставить своё критическое ВЯ! Выходите вы редко, всего один раз в месяц (МАЛОВАТО БУДЕТ). Собственно на этом недостатки и заканчиваются. И не обращайте внимания на наезды по поводу статей. Это просто стиль у вас такой (мне, кстати, очень нравится)

P.S. Классный постер
Маньячный «шпилер» Melkor

Привет, Маньячный «шпилер» Melkor! Спасибо за добрые слова. Приятно все-таки…

«Шпіль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р., **№ 2 (6)**

Видавець ТОВ «Дєкабрь»
Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —
І.І. Волошина

Редактори —
А. Гайдут, Ю. Гладкий, І. Предко

Літературний редактор —
О. Чапленко

Керівник відділу передполіграфічної підготовки —
О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
Е. Шевченко

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун, О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.
За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.
Підписано до друку 25.01.2002.
Наклад 12 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Дєкабрь» у друкарні



Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе «Юнівест Принт» (01054, м. Київ, вул. Дмитрівська, 44-Б)

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЄКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел.	(044)	550 6223
	(044)	553 3986
	(044)	553 5547
Тел./факс:	(044)	553 1940

E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com, www.gamespot.com, www.gamesville.com, www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852



первый украинский
фестиваль интернет



ДОКЛИКАЙСЯ ДО СЕРДЦА !!!

Пофестиваль в
ДЕНЬ СВЯТОГО ВАЛЕНТИНА
вместе с нами

КОНКУРСЫ:

- НА САМОЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ В ЧАТЕ
- НА САМОЕ НЕОРДИНАРНОЕ ПРИЗНАНИЕ В ЛЮБВИ
- НА САМЫЙ-САМЫЙ ВОПРОС ЛЮБИМОМУ ИСПОЛНИТЕЛЮ
- НА САМЫХ-САМЫХ ВАЛЕНТИНОВ

А САМЫЕ-САМЫЕ-САМЫЕ ВМЕСТЕ С ПРИЗАМИ ДВИГАЮТ НА PARTY, ГДЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА ...

БУДЬ вместе с
ПЕРВЫМ

через коннекты
на party
в коктейль-бар "111"

http://www.internetua.net

Все о конкурсах, правилах и призах узнавай на сайте фестиваля

техническая поддержка — ЧАТ BIZARRE

организатор



информационные партнеры









ХІТ FM УКРАЇНСЬКА РАДІОМЕРЕЖА

e ЖУРНАЛ НОВЫХ РЕШЕНИЙ ДЛЯ БИЗНЕСА

ШПИЛЬ!

официальный интернет-провайдер



эксклюзивный англоязычный медиа-партнер



официальный интернет-партнер



партнеры





Внимание! Attention! Achtung, в конце концов!



Журнал «Шпиль!»

начинает суперскую акцию «Долгострой» для всех любителей в общем и любителей компьютерных игр — в частности.

Картинки, которую вы видите перед собой, больше не существует. Какие-то вандалы разрезали ее на 48 частей. Теперь в каждом номере журнала, кроме обезбашенных статей, вы будете находить по несколько вышеупомянутых кусочков — и так 11 номеров, пока картинка не приобретет первоначальный вид.

Как только товар будет у вас на руках, присылайте его немедленно нам, по адресу:
Украина, 02160, г. Киев-160
просп. Воссоединения, 15,
7-й этаж, к. 708, «Шпиль!».

Вас ждут сногсшибательные призы!